免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.293（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月8日

页数：82页

高清重制第四弹。

第一本《电软》，祝您"红"运当头!
定价7.80

GAME SOFTWARE
VOL.293

电子游戏软件

新年特辑

《电软》小编们的娱乐大推荐!

时下热门攻略集合

《异世纪传说P》王牌机师攻略
《心灵骇客》简易流程攻略
NDS《植物大战僵尸》园丁攻略
《我爱僵尸》教你培养僵尸军团

特别策划

小兔当家——"名兔"阅兵式

无双报道

真三国无双6
机战Z 破界篇
寂静岭 暴雨
最终幻想13-2
最终幻想纷争012
战国无双3Z

索尼PSP2代"NGP"震撼发布

2011年2月下
VOL.293
ISSN 1006-5032



新春特輯

《電軟》衆

留言板

祝所有《电软》读者

兔年大吉!!



小沛

春节快乐



少年，不来一本吗？

蔬菜汁





小編的娛樂大推薦！

电软足本好杂志，

向读者朋友问好！



soap

这是一个诅咒

所有看到这行字的人

新的一年都无法摆脱

健康幸福快乐的命运



[illegible]



新的一年

也一起玩游戏吧

莫邪

愿各位读者

新年红包多多

游戏多多

宇多



hikki



小沛新年推荐



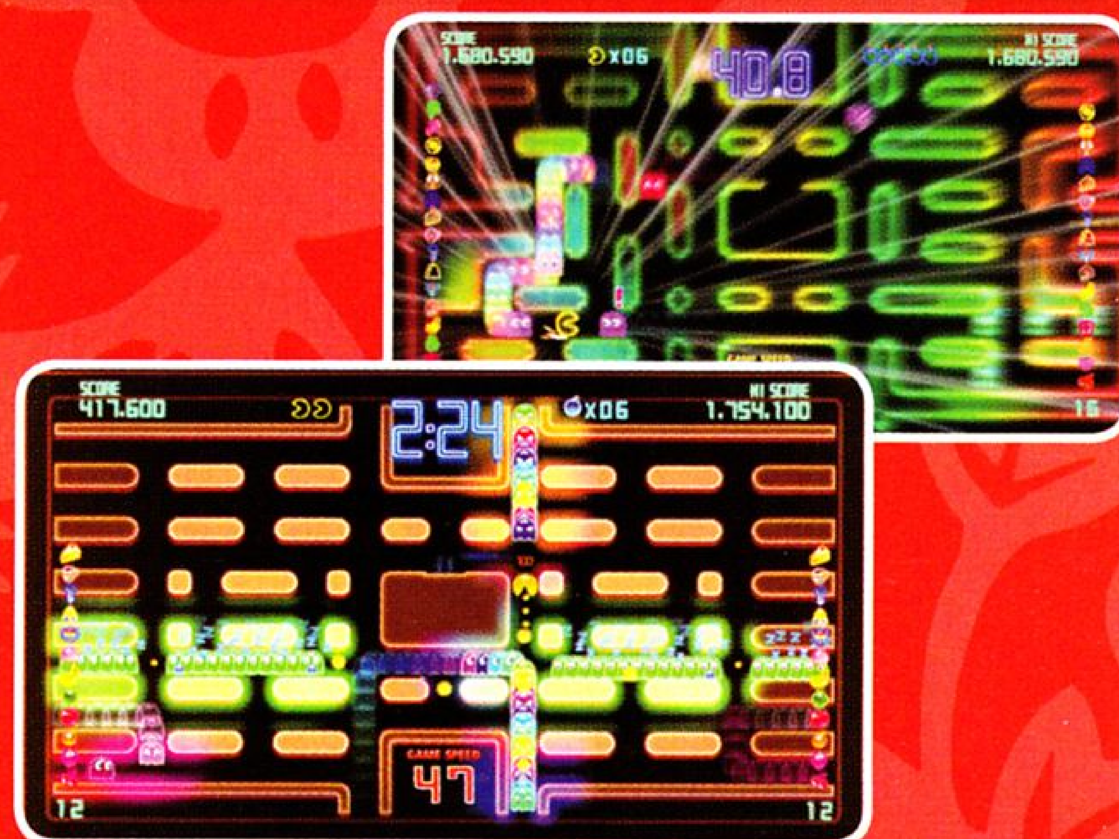
新年单人游戏推荐

吃豆人冠军赛DX

适合在新年时玩的游戏应该具备以下几点要素：首先是内容轻松或者搞笑，反正是让人玩过之后会感到高兴的，而那些内容压抑、恐怖的就不适合了。在单机游戏中，马里奥系列的很多游戏都比较不错，但是那些作品实在是家喻户晓，随便说一个大家都再熟悉不过，于是今天我就要找一个不是那么热门，但又非常适合在新年假期玩的作品。这就是PSN和Xbox LIVE中都有提供下载的《吃豆人冠军赛DX》。

说起吃豆人，那可是老牌游戏了。我最早玩的是FC版本，那也是20多年前的事了。不过这次的新版本绝对会让你吃惊，因为尽管游戏的方式没变，但由于新增了很多要素，另外画面的颜色非常亮丽，于是玩起来反而多了一份新鲜和刺激。就算是在一旁观看的朋友，也会觉得非常精彩。本作中新增了3 种要素，分别是慢动作、炸弹和开火车。慢动作是非常适合新手使用的系统，能很好的防止幽灵们的围攻；炸弹则是当吃豆人被幽灵围攻时使用，能将包围自己的幽灵炸回巢穴，炸弹是有使用数量限制的，不到危急时刻千万别浪费了；开火车是能吸引幽灵们排成一列的在吃豆人身后追逐，这时候吃豆人吃东西获得的点数会增加，还能将幽灵们一网打尽。

这个作品很简单，不会让大家费太多脑筋，估计就算是家长们也会对这样的游戏非常感兴趣。同学们，这可是个好机会哦，能否让固执的家长也喜欢上游戏，从而为你今后铺平游戏道路，这次就看你的了！



新年音乐推荐

班得瑞所有专辑（Bandari）

我一直认为，目前国内的好音乐已经越来越少了，顶多偶尔有个把“神曲”，如去年的《爱情买卖》还有今年火起来的《忐忑》等等。这些神曲相信大家比我都还熟悉，其实它们的娱乐性都不错。不过我更喜欢轻音乐，这些年来一直推崇的就是班得瑞。班得瑞是瑞士的一个新纪元音乐团体。其作品以环境音乐为主，也有一些改编自欧美乡村音乐的乐曲，另外还有重新演奏一些成名曲目。班得瑞主要强调一种轻柔的绝对性，是最纯净、最能安定人心的音乐。他那种清爽的配乐架构出零压力、零负担的乐曲，使音场效果更具空灵感。在班得瑞所有的专辑中，我推荐的曲目有：《山鹰之歌》、《春野》、《雪之梦》、《初雪》、《流转起舞》、《月光》、《但愿如此》等等。



新年书籍推荐

男人必学的30个魔术

新年看什么书？大部头的就算啦，太深刻的也不好，要不就学个魔术吧，变给家人看，或者变给女友看，应该会有不错的气氛。这里小沛推荐的是刘谦写的《男人必学的30个魔术》，尽管他还出过很多类似的书，但就凭这本书的名字，我看还是先学学这里面的东西吧……

这本书小沛通读了N遍，熟练掌握的不多，这里推荐其中介绍的几个比较有意思的魔术：神秘的催眠、奇妙的预言、魔法洋葱圈、绝对不会输的打赌、来自霍格华兹的别针、力大无穷增值的钱币、四次元明信片、ESP感应、穿越的戒指、乾坤大挪移。

新年动画推荐

我的邻居山田君

新年看什么动画好呢？既然是团聚的节日，当然也要看和家庭有关的动画啦，而且还是非常搞笑温馨的那种。那就推荐《我的邻居山田君》吧！这个作品最早在日本是以四格漫画的形式推出。后来于1999年7月17日改编为动画电影在日本上映。

《我的邻居山田君》讲的是山田一家人的故事，山田先生是一个在表面上具有家长威严却又因小事而感到哀愁的普通公司职员，山田太太是有着浓重关西口腔的家庭主妇，儿子阿德是个刚刚进入青春期学习一般的中学生，女儿野野子则是个天真的幼稚园小朋友，还有孩子们的外婆，说话总是一针见血。这样的家庭非常普通，但是如果你仔细地去发掘，也能从中发现无数的温馨、欢乐、忧伤和痛苦。从一个个小故事中体会到生活的真谛。





新年多人游戏推荐

EyePet（爱宝贝）

本来小沛最想推荐的是《马里奥聚会》系列，但突然想起来，刚才我在单人游戏推荐中还说："马里奥系列的很多游戏都比较不错，但是那些作品实在是家喻户晓，随便说一个大家都再熟悉不过了。"现在要是再推荐《马里奥聚会》的话，岂不是脑子秀逗了……现在的多人游戏有很多，今天我要推荐的却又不是传统意义的"多人"，因为它严格来说是"不限人数"，好了不卖关子了（废话，题目里都写游戏名称了，想卖关子也不行啊！），让我们热烈欢迎：EyePet！

这里还是要小小地介绍一下游戏特色，《EyePet》是款应用扩增实境技术所制作的游戏，通过PS Eye摄像头结合现实环境与虚拟角色，让玩家体验非常接近于真实的虚拟宠物饲养。这款游戏让玩家在PS Eye所摄入的环境中饲养虚拟宠物小猴，并通过声音与肢体动作来与小猴互动，像是触摸小猴、呼叫小猴、与小猴玩耍，欣赏小猴灵活的动作与逗趣的表情。玩家可以替小猴打扮，包括改变毛发颜色与造型、穿着各式服装等。次外还可以在纸上涂鸦并使用PS Eye拍摄下来，转化为游戏中可实际操作的虚拟玩具与小猴进行互动。

这款游戏在前不久推出了支持3D和PS MOVE的版本，游戏的乐趣大大增加。如果你没有PS3，并且近期也没打算购买的话，现在它也有PSP版本了哦！





新年食物推荐

土豆泥沙拉

咱们中国人在过年的时候，最重要的就是全家人聚在一起吃顿年夜饭。小沛我今天介绍的，同时也是自己的拿手菜：土豆泥沙拉。

原料很简单，就是土豆、黄瓜、熟玉米粒、胡萝卜、沙拉酱、炼乳。至于数量，小沛自己也没谱儿，反正就是人多就多准备一些，而沙拉酱和炼乳的用量，就看各位的爱好了，喜欢甜的就多放。首先是把土豆削皮切块，然后放入锅里蒸。大约15分钟后，取出土豆做成泥状，方法大家自己琢磨，用刀拍、用棍儿擀，甚至用手抓都行。把黄瓜、胡萝卜切成小碎粒，然后和玉米粒一起加入到土豆泥中，为的是增加脆脆的口感。然后就是放入沙拉酱和炼乳了，拌匀即可上桌！

新年电影推荐

海扁王

新年当然推荐喜剧啦，今年的贺岁片就不提了，相信很多人都看了。《让子弹飞》和《非诚勿扰2》都不错，其余无视。我这次推荐的电影是2010年的《海扁王》，这个片子改编自漫画。讲述了一个男孩企图把自己变成超级英雄，歪打正着后小有名气，并认识了一对超级英雄父女，然后和大毒枭对抗的故事。

这个片子里的亮点是年仅13岁的童星科洛·莫瑞兹，她扮演的是一个外貌可爱但又血腥暴力的小女孩，从小接受父亲训练，四处打击犯罪，小小年纪便累积不少实战经验，成了杀人不眨眼的顶尖杀手。在片中，科洛·莫瑞兹使用各式先进武器演出多场突破感官极限的超炫砍杀，酷得令人大跌眼镜！据说续集会在明年上映，真的非常期待啊！



新年电脑游戏推荐

愤怒的小鸟

神马？《电软》的小编也开始讲电脑游戏？！没错！是这样的。其实我们每天和电脑打交道的时间最多。例如小沛我对于FPS类的游戏就偏爱电脑版，因为到现在都没适应拿手柄瞄准。废话不多说了，这次我推荐的就是最近比较风靡的《愤怒的小鸟》。

这款游戏相当有趣，游戏采用的是十分卡通的2D画面，看着愤怒的红色小鸟，奋不顾身的往绿色的肥猪的堡垒砸去，那种奇妙的感觉还真是令人感到很欢乐。本作中的小鸟有很多种（小沛目前就玩出来7种），除了最初的红鸟外，像什么散弹蓝鸟、炸弹乌鸦、下蛋母鸡等等，它们每个都有自己的能力，游戏中还有隐藏要素，也就是金蛋，这令游戏过程还增加了探索的乐趣。

《愤怒的小鸟》除了电脑版，还有手机版、PSN版和PSP版。当然，我认为还是电脑版最好，不信你就试试吧。

新年新鲜小玩意儿推荐

Mindflex（原力控制仪）

我推荐的这个好东西名字叫Mindflex。据说非常抢手，所以现在能不能买到就要看运气了，大家可以上网搜一下，看看有没有商家还在卖。指导价格嘛，大约1000元左右。

这款产品主要采用的技术是精神科常用的"脑电波记录"技术，不过这个东西终归是玩具，所以不会做出复杂动作，最有趣的还是它所实现的理念和效果。

在Mindflex配备的耳机里，包含有一套复杂的感应器，用于测量你的脑部活动。当你集中注意力的时候，一个小球会通过感应器发出的讯号飘浮到空中。注意力越集中，这个小球飘浮得也就会越高。当你放松大脑，这个小球就会下降。在这个新年里，大家也感受一把高科技带来的乐趣吧！



蔬菜汁 新年推荐

春节来了，天气凉了，一群大雁，点点点，今次的开篇颇有些壮士一去不复还的感觉，被要求向读者们在各个领域推荐一些东西，当然有些领域已经很久没有碰触了，不过没有办法，只好勉强为之，感觉就像老师留给你的寒假作业一样，明明放假要玩才对的吧，不管是主编还是老师，你们有些东西绝对是搞错了！好吧，下面正式开始了，欢迎大家来吐槽！

新年食品推荐

北京鼓楼吃炒肝

北京那么大，干嘛非推荐我们去鼓楼啊？如果细究原因的话，有很多、很多，到底有多少，恐怕就像一千零一页的故事……好吧，去鼓楼吃炒肝，顺便还能看一看那里曾经有北京秋叶原之称的“游戏一条街”。“要想吃炒肝，鼓楼一拐弯”，自从编辑部定居东城，几乎每个编辑都曾光顾过这里，所用的借口也是清一色的“我去鼓楼买游戏”，这里曾经是帝都的游戏动漫中心，所以也有北京秋叶原之美称，小编们和炒肝、卤煮一起见证过这里的辉煌，在早些年，这里人头攒动的时候，不少店家都在杂志上刊登过广告，小编本人也经常靠杂志上店家打出的游戏价格YY而乐此不疲。以前的编辑都谁好这口儿不好说，现在的美编头子却非常喜欢。





新年动画推荐

《猫屎一号》

《猫屎一号》这动画是我一外号叫“地图”的前同事利用上班偷菜偷菜的空当发给我的，之所以叫地图，是因为总有人向他问路，他每次都热心解答，但每次又扪心自问，难道自己真的长得像地图？欲了解更多“地图”的故事请期待同名小说《我的同事——地图哥》，让我们不要偏离主题，回归到《猫屎一号》上，这部动画也极有可能是现同事“刀笔刀小王”推荐给我的，因为时间久远，真的记不清了。这是一部动作华丽的动画，目前只一集，几十分钟，虽然是战争题材却极少血腥场面，充当动画主角的是骆驼（也有一说是骡子，到底是骆驼还是骡子请读者自行鉴定！）与兔子，非常适合少年人群观看，这就是编辑推荐给读者们的理由，不用被无休止的续集、剧场版、番外篇所困扰，2011春节最健康动画推荐——《猫屎一号》。



新年单人游戏推荐

《高级战争》

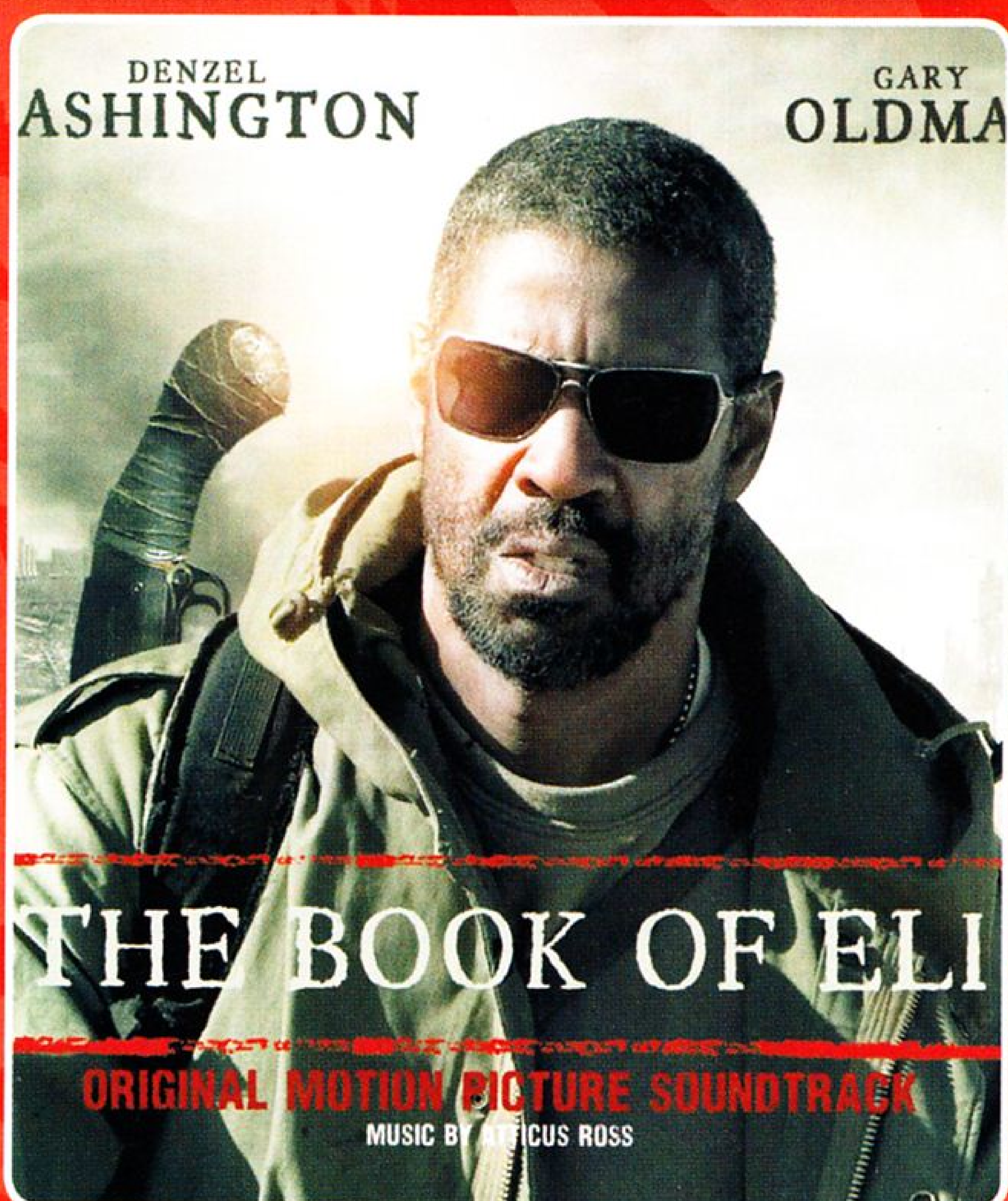
自从喜欢上这游戏之后，就一直没觉得DS上有哪款战略游戏超过它，所以有时间的话一定会玩一小会儿，这次借这个春节推荐的机会把这款战旗游戏推荐给各位读者。人物造型很犀利、兵种很平衡、技能超炫，这是大家给出的最多的评价，但我说这都不重要，在那时候，我还是一个热爱游戏的少年，每天不用想太多的东西，这款游戏陪伴我度过了一段美妙的时光，那些日子里我常常乐此不疲，和老编辑、腹黑汉“翔武”讨论时，他说这游戏和同学玩了一天都没分胜负，和很矫情的“零羽”在翻网页都很卡的电脑前对战，每当打开游戏画面，我都能回想起很多往事，好吧，上了岁数总是不知不觉说很多以前的事情，这款游戏的优点就是地图有大有小，你要根据自己的空闲时间来选择地图，所以也适合看电影、玩网游的间隙玩这款游戏，借以度过无聊的广告和读条时间。记得我曾经开玩笑和一个家伙说，如果被流放到孤岛上只能选一个游戏的话，我就会选《高级战争》，因为这游戏的耐玩性也很高，将近20个角色每个人可以换一套衣服和造型，当然解锁有一定要求，而可以控制的最终BOSS又限制在任务模式通关一次的基础上，作为SLG游戏，还体贴的安排了ACT模式，而且内难度还不是一般的难，让玩家抓狂……高级战争，不一样的战争！

新年电影推荐

《艾利之书》（The Book of Eli）

不剧透是小编养成的好习惯，所以中略直接进入观后感环节，看过这部电影以后，我整个人感觉好像被附体了一样，那种淡定的感觉是从没有过的，这种感觉持续了整整一天，我喜欢上了这部电影的主演——丹泽尔华盛顿，当然，他排在XX世界、《银魂》、篮球之后第三梯队里，所以丹泽尔你绝对不要傲娇，要努力才能改变排名……说起看到这部电影的契机也是充满了传奇色彩，我觉得这一切都是缘分……那时还是2010年冬天，有好几个漂亮姐姐、妹子、充满了香味和莫名思想念波的隔壁编辑部的一位不认识的眼镜男，跑过来借移动硬盘，我鲁莽地毛遂自荐后，忽然想起了什么于是追了出去，告诉他这盘里有些（马赛克），小心一下，他心领神会后当天晚上果然找了个借口没有归还，结果第二天还过来的时候就在盘里发现了《艾利之书》这电影，当时头脑中充满了XX世界和《银魂》，空间很小的空隙也被工作所填满的我，过了很久才看了这部电影，如果让我评选年度最佳影片，我觉得我不会在《让XX飞》和《XX勿扰2》之间犹豫的，绝对会选择这部《艾利之书》，借此良机推荐给大家！

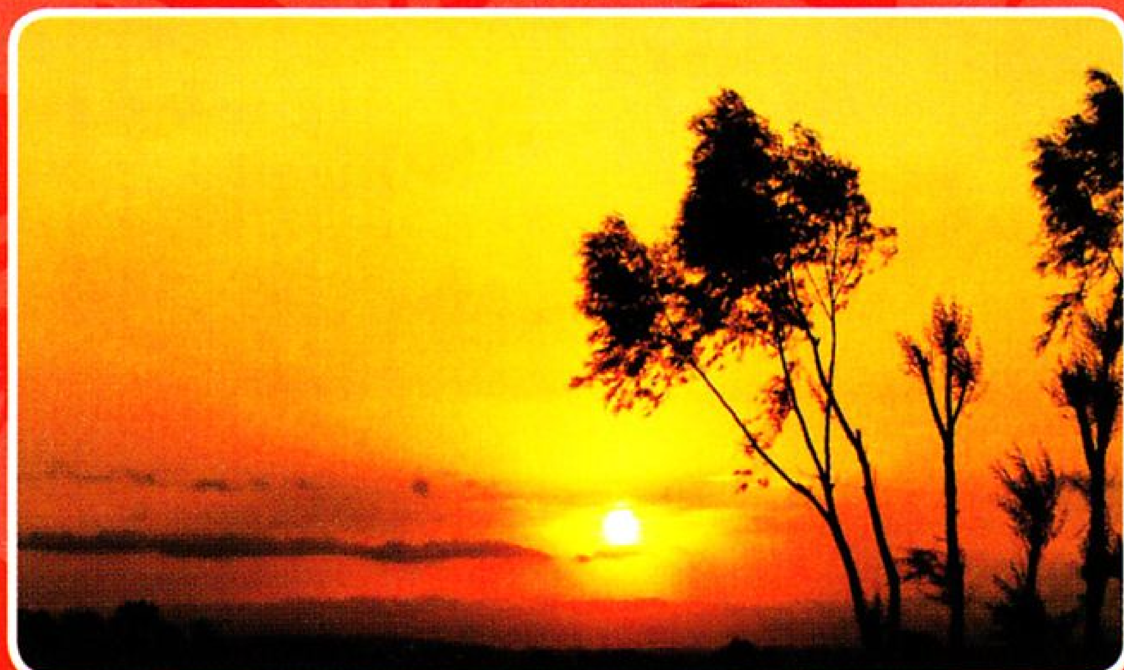
看过之后，感觉这是一部以信仰为主题的电影，一直以来，包括我在内、身边的很多小伙伴都对有神论持怀疑态度，而且看到这类题材的作品总是嘻嘻哈哈的非常不严肃，但静下心来一个人的时候又觉得缺了什么似的。



新年音乐推荐

《人这一辈子》

听到这首歌是在看一档搞笑节目《XX会议室》时，立马对这首歌产生了兴趣，于是听了好几遍，我想，每个人听完都会有不同的感受吧，在我看来，就和模拟人生的游戏一样，有兴趣的读者可以找来听一听，篇幅所限，歌词从中段开始："转眼间我就毕业了，立马儿我就傻眼了，幸好毕业之后我找了工作，挣钱了，花完了，看破红尘十年过去了，三十好几了，也该结婚了，说办就办了吧，孩子也有了，觉得幸福了，觉得安定了，觉得开心么？孩子长大了，我们也老了，孩子结婚了，不管我们了，生气了，生病了，突然觉悟了，却又game over了！"



新年多人游戏推荐

《梦幻体验》

这游戏被我公司一个叫"美编头子"的小同志，亲切的称为"迈扣儿"。这是一款Wii平台的音乐节奏游戏，游戏收录了大量迈扣儿的名曲，有真人伴舞，并且舞步难度由简单到复杂，对"迈扣儿"爱好者来说是一款神作，当然这世界上绝对没有不喜欢迈扣儿的，所以这就是一款神作。虽然不能支持很多人一起玩，但是只要有一个领舞的在前边，后面跟几个都没有所谓，而小编也亲眼目睹过在一个狭小的公司里，一个身材不错、面孔姣好的小伙子，领着几个胡子拉碴、身体走样的家伙扭来扭去，不管给围观群众添了多少堵，但至少他们心里非常高兴，这几位扭来扭去的家伙简直是HIGH到家了，每一个投入到这游戏的人都能得到不同的收获，在一旁静静地听是一回事，亲身参与到其中又有另一种不同的感受，很多人在一起玩时，每个人得到的快乐和看到别人（那扭动的身体和变形的身体）后得到的快乐又会不同，春节去体验一下迈扣儿吧！



新年小游戏推荐

《QWOP》

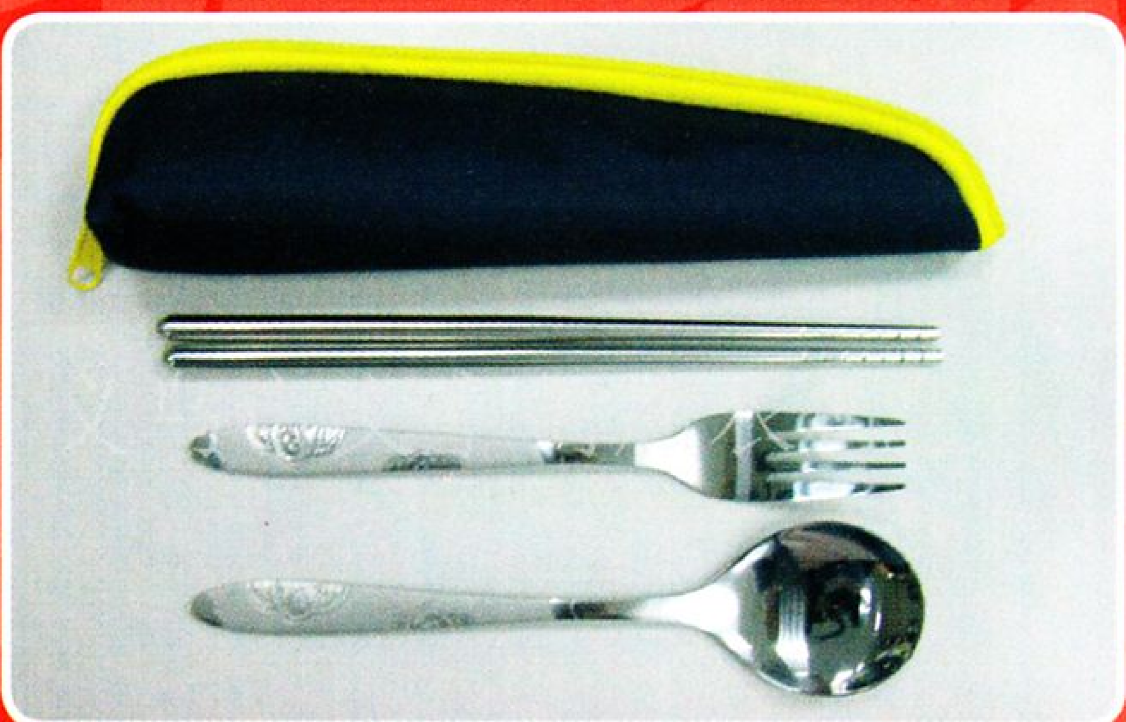
这是一款颇具喜感的网页小游戏，如果你没有家用机、没有掌机，也可以利用电脑试玩一下这款目前风靡全球的喜感游戏，这款喜感游戏区别于其他游戏的不同之处是，当别的同类型游戏使你达到限界点时，你可能会发出呵呵、霍霍，至多是哇卡卡卡的笑声，但这款作品绝对会直接引发你达到跳过临界点直达G点，发出的声音也绝对不是霍霍和哈哈那么没品，而是"噗~嗷嗷嗷！"这样匪夷所思的声音，在这里要解释一下，那个噗就是百分之百的爆破音没有错，如果你还对此表示怀疑，打开电脑搜索"QWOP"，搜索这款游戏即可。游戏规则很简单，利用这四个键位控制人体的四肢跑步（也有一说是三级跳远）到达终点（也有一说是比谁更远），不过一旦脑袋触地即宣告游戏结束，目前很少有人参悟到真正正确的跑法，最常见姿势就是网上盛传的铁膝盖蹭地乌龟爬，不过也有一个类似单腿深蹲大步跨的跑法曾经惊现过，在尝试这款游戏的时候，我的一位同事对这款游戏的发明者很是佩服。有兴趣、并且想了解跳过预热部分，直接达到爆破音的笑声到底是怎样的话，请在春节鞭炮齐鸣时尝试这款小游戏吧。



新年小物品推荐

《便携餐具》

小物品方面，在春节这个黄金档期推荐给各位读者，尤其是少年读者们的，是便携餐具，又称"自备餐具"。使用便携餐具这个习惯是从2010年，认识了我的同事"肥皂"以后发生的故事，故事的起因扑朔迷离，经过荡气回肠，结果又催人泪下，过程可谓是一波三折、出人意外，让我们省略掉那些浮云直接进入和"便携餐具"有关的部分，自从使用了"肥皂"小编推荐的便携餐具以后，每天中午的午睡很容易入睡了，不会像以前那么辗转反侧的，总之个人的卫生指数大大提高，现在小饭馆使用的一次性筷子很重口味的，用闻的就知道了。春节了，以此为契机，改变一下餐具的使用习惯吧，少年！

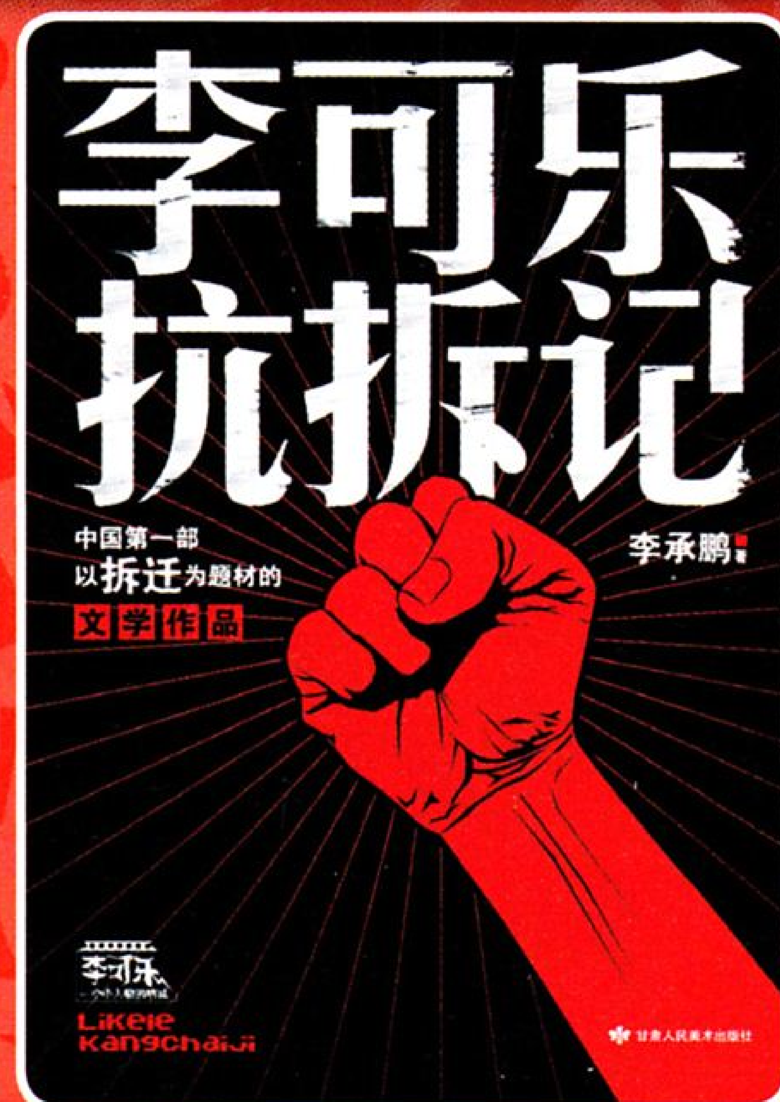




新年好书推荐

《李可乐抗拆记》

书订了，不过还没有到，所以我也不知道内容，没法详细剧透给各位读者，不过这书名挺新鲜的，很少有这题材的书，不打马赛克就敢上市，而且人也说这是第一本XX题材的小说。李承鹏这人我看他博客很久了，看过他的博客以后我就基本上不怎么看韩寒的博客了，他写的更透彻，更有力量，看完了解气、泄愤，对缓解工作一天的压力很有帮助，所以我坚持看了快一年了，效果不错。因为看过他的博客，所以我对这本书充满了信心，大眼睛，你行的，我看好你！听说"李大眼睛"以前是足球评论员，生活在hard模式的这个足球大家庭里，真是苦了你，很可惜以前没看过他的评论，以后有机会一定找补找补。



新年其他推荐

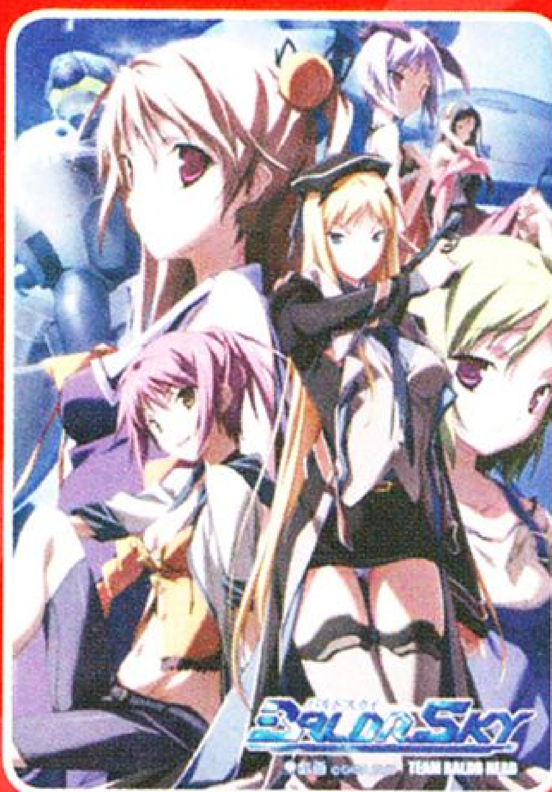
老婆饼、金银花口香糖

大年三十放鞭炮的话，十有八九会度过一个不眠之夜吧？那么推荐大家准备个小吃什么的，最好再预备一盒口香糖，以备熬夜之后提神用。老婆饼是小编推荐的小吃，因为前一阵有一天熬夜，正好吃到了稻香村的老婆饼，那时不知是腹中饥饿还是怎的，吃起来格外的香，软软的，所以这次推荐给各位经常熬夜的玩家朋友，尤其是春节快到了，多准备点点心，还是必要的。那么春节快乐喽！



赤银新年推荐

一年一度的春节又要到了，首先值得庆幸的是赤银离家近，不用陪着海K、莫邪、龙哥它们受某一票难求的春运折磨。嘛……虽然赤银已经好多年没有正经地过过如此乡土气息浓厚的节日了，不过……作为礼仪还是给大家拜个早年好了。回想前几年，08年是《Fate/SN新星》陪咱度过的，09年是《Muv-Luv》，10年是《BALDR SKY》。唔……怎么好像都是没什么时效的游戏呢？于是今年要玩些什么呢？09年底的某《装甲恶鬼村正》貌似还差几条线……。好吧，确实某银的过节纯粹是用来消化积压的游戏用的啦。其实倒也不是没有其他的事情干，正月的头几天总要被迫串串门拜拜年啥的，不过早就没啥红包收几了，好在也还没沦落到自己要出钱包红包的份上。想想这两年的春节似乎都和某情人节赶上呢，不过赤银的某人回老家了所以也没啥关系呢……残念。嘛，说了这么多废话，让我们正式开始新年推荐吧！我来推荐点啥好呢……







新年游戏推荐

《战国无双3猛将传/Z》

话说，这个直接说《怪物猎人3P》如何？想必大家也猜我会来说《MHP3》，不过这你就大错特错了！嘛，总感觉老是谈同一个游戏的话题的话不就有些太俗套了些不是吗？赤银的生活中也不是只有猎人的说。于是这次让我们来换个风格，我要推荐的游戏就是《战国无双3猛将传/Z》。无双系列由于可以2P分屏作战，可以说是春节与家人、朋友同乐的最佳选择。预订正月初八发售的本作，虽然作为春节档稍微有些晚了点（一般初七都上班了？），不过希望那些还在放寒假的同学们能够好好的享受这款游戏的乐趣。除此之外《逆转检事2》、《俺妹么这可爱》、《战场挖个雷3》等等强档力作也都赶在近期发售，相信大家春节期间也都不会闲着了。可惜的是《勇者302》近日官网上发出了一条延期消息，由之前的2月10日变成2011年无限期着实令人残念。不过，有这么多游戏早已经玩不过来了不是吗？





新年食物推荐

巧克力

这个嘛……不知为什么，感觉谈食物的话总脱不了植入广告的嫌疑呢？orz而没有品牌的食物，难道要我推荐春节饺子挂面什么的吗。嘛……春节期间正赶上某情人节，不如让我们来说一说巧克力吧。其实赤银对巧克力的了解也不是太多，不过赤银妈妈当年是食品厂的，赤银从小吃巧克力长大，不算行家也不是素人了吧。说起挑选巧克力最重要的还是口感吧，用一句比较俗的话来说就是“丝般柔滑”了。那种硬邦邦的或是腻腻的粘牙那种都是质量、纯度不怎样的。其次是手感，再引用一句俗套的话就是“只融在口，不融在手”。巧克力的熔点在36度左右，虽然人体温一般在37.5左右（因此会在口腔内融化），不过外皮温度往往低于这个值，所以只要不是你的手正在出汗，巧克力一般是不会在手中融化的。因此那些一拿到手就满是巧克力渍，或是含到嘴里半天也不见少的巧克力一般也都纯度不高多是杂质，碰到这样的下次最好还是不要买了。从国内巧克力和情人节的风靡程度来看，自制巧克力的同学应该还不是很多？本想再写点简易巧克力制作方法的果然还是算了吧。



新年音乐推荐

电波歌

赤银听得最多的果然还是日式动漫音乐了，POP什么的果然也还是只有那些作为动漫插曲的赤银才感冒。当然，纯乐器的话钢琴和电吉他也还算喜欢，受某人的影响贝斯感觉也不错呢。不过要推荐嘛，果然音乐这种东西还是自娱自乐比较好？毕竟每个人的口味不一样，于是赤银还是姑且介绍一下自己喜欢的就好了吧。某种意义上讲，赤银比较喜欢类似“电波歌”的歌曲。譬如说赤银名字的来源，《绯色月下、狂咲之绝（注:“咲”字读xiao四声，古语同“笑”）》，就是一首典型的电波歌。这里我们或许需要说明一下电波歌的定义：从广义上讲，就是那些多用电子音、歌词难懂或意义不明、再加上容易使人上瘾旋律的歌曲就是了。古有“绕梁三日”指的就是这“电波歌”是也。其他著名的电波歌曲还有《Let's Go！阴阳师》、《拿走吧水手服》、《甩葱歌》、《炉心熔解》、《UUUMAUMA》、《买呀hi》等等，不过后面几首则更倾向于是“空耳歌”是了。至于空耳歌是什么，姑且我们下次有机会再表好了。





新年PC游戏推荐

《BLOODY†RONDO（血之轮舞）》

PC游戏最近并没有太关注呢，喜欢的公司都没有什么新作出现。于是让我来推荐一家新公司的处女作好了——3rdEye的《BLOODY†RONDO（血之轮舞）》。首先声优阵容的强大自不必说（嘛，大体的作品首先靠的就是声优拉人气），青叶苹果、上田朱音、樱川未央、藤森由纪奈、北都南这些名字相信大家都不会陌生了（什么？陌生？那就股沟一下去吧，少年）。虽然故事上是相当中二的吸血鬼题材，嘛偶尔中二一下也没什么不好的不是吗。

有着双重身份的男主角江神真红郎，白天是普通的学生，而到了夜晚则变身成吸血鬼猎人，狩猎混迹人类之中的吸血鬼。而某个夜晚，当他工作之余，在一群失控的吸血鬼中救出一名失去意识的非人类少女之时，少年命运的齿轮便就此开始了转动……

喜欢这种奇幻哥特中二题材的同学，不如去找来玩玩吧。本作的发售日是2011年1月28日。





新年电影推荐

《真人版生化危机4》

说实话赤银并不怎么看电影。当然，前提是动画剧场版不算的话。N多经典名片赤银虽久闻其名但大多少有得见。远的如《阿凡达》，近的如《让子弹飞》啥的。恰巧最近写东西时实在没灵感就从小沛那里找来了《真人版生化危机4》来看了一下，感觉还不错于是来跟大家分享一下好了。虽然真人版的质量和之前的某全CG剧场版有些差距，但好歹有游戏主角客串（虽然长着一副陌生的面孔吧），总归还是有那么一丝亲切感的。故事剧情算是游戏的外传插曲的感觉，从另一个角度描写了克莱尔兄妹等人和威斯克以及伞公司的一次小小的交锋。虽然整体上多利用3D特效，打斗、枪战、爆炸等等的场景也还算可圈可点吧，不过除此之外的部分……啊咧，有除此之外的部分吗？嘛，无论对于Fans非Fans来讲，看点就是那精彩的人与僵尸间的恐怖、热血、逃生，其他的或许都并不重要吧。不过话说回来，某威斯克依然帅到掉渣啊（虽然总是被主角们欺负）。







新年好书推荐

《Muv-Luv Alternative公式设定资料集》等

虽然不像肥皂、蔬菜汁他们那样动不动就组团买个《独唱团》啊《李○×抗拆记》什么的，赤银偶尔也会买点正经书来看的。当然也包括各种轻小说。说起来最近买的一本大部头要算是09年AGE公司出版的《Muv-Luv Alternative公式设定资料集》，虽说是设定集却具有350+页的大容量，几乎包含Muv-Luv的全部世界观、历史、科技树构造等等。完全可以当做工具书或是教科书来看了。嘛，或许专业性有些太强了？不太适合推荐给别人呢。除此之外，最近还买了基本关西方言研究方面的著作，恐怕这个大家就更没兴趣了吧。说起来，貌似今年5月《凉宫春日的惊愕》上下卷终于要出版了哦，坑了N年之久终于又开始填了，可喜可贺。于是把这个推荐给大家好了。



新年新奇小东西推荐

粘土雪MIKU超可动玩雪版

说起新奇的小东西赤银也不是太擅长呢。姑且给大家推荐一款手办好了——粘土雪MIKU超可动玩雪版，虽然是WF（Wonder Festival）2011[冬]上的会场限定贩卖（WEB预订版要等到6月份），嘛在这个冬天算是应景的吧。本作是为了纪念第62届“札幌雪节（さっぽろ雪まつり）”中的雪雕“雪MIKU”而将之前系列的“雪MIKU”超可动化之后重新推出的新版本。普通、害羞和囧脸三种颜部零件，以及透明囧雪人、葱等配件，再加上一款可以制作冰MIKU和葱的冰盒。可谓物超所值啊>A<。







新年动画推荐

《俺妹么这可爱》

话说动画推荐什么的，不是应该在红魔馆的新番介绍中说的吗？写到这里，我越发觉得这篇特稿的内容和我的红魔馆冲突很大！相当大啊！写完这个之后红魔馆似乎就没什么好写的了?!（还好我把怪物猎人留下了）。咳咳，说回动画来。之前也提到过上一季新番赤银最喜欢的就是《俺妹》，京介同学不愧是哥哥的榜样啊，妹妹桐乃的傲娇虽然不大合胃口……不过好在有俺家黑猫在！毒舌哥特邪气眼属性萌到家啊！动画结局与小说的剧情不同，最终桐乃没有去美国。据说是作为妹妹线的GoodEnd。而正统的黑猫路线隐藏话，则将随BD附赠，实在是令人期待啊！







现在距离农历新年只剩下几个夜晚而已，本以为每一年的时光逝去总是一部沉重的电影，但当我看到结局时却又感到些许温馨，因为我还知道回家的路。追寻和拒绝，是人们时常关注的两大概念，就像两个毫无关联的故事，在似乎断裂却又机巧联系的关系中，以重新结构起的时间和空间为我们描绘出一个纯属感官、纯属符号、纯属个人的华丽城市。

伟大的革命导师马克思教导我们，“运动是绝对的，静止是相对的。”随着地球的公转和自传，全世界都在变，在这其中我们会晕眩、会迷失、会不知所措。可是当我们梦游结束，大脑醒来后反而发现自己与太多的人、太多的事擦肩而过，于是，那些在变化中相对没有改变的东西，却又显得尤其美好。

无论是坚持不该坚持的东西，还是轻易放弃不该放弃的东西，都是人生中的杯具。2011，新的一年，穿梭不息的街道和声影游戏的肥皂。

新年单人游戏推荐

《迷你烟花》

这款《迷你烟花》在欧美方面大受好评，可是因为只有英文版的原因而在日本和国内都没有收到过足够的关注。但凭心而论，本作绝对是DS平台上不可多得的精品游戏，虽然没有太多的宣传，却绝对值得大家一玩，而且游戏中的烟花气氛对于春节来说也是恰逢其时。《迷你烟花》虽然算不得什么大制作，但是Arkedo工作室却向我们玩家证明了没有大容量不代表没有精品。

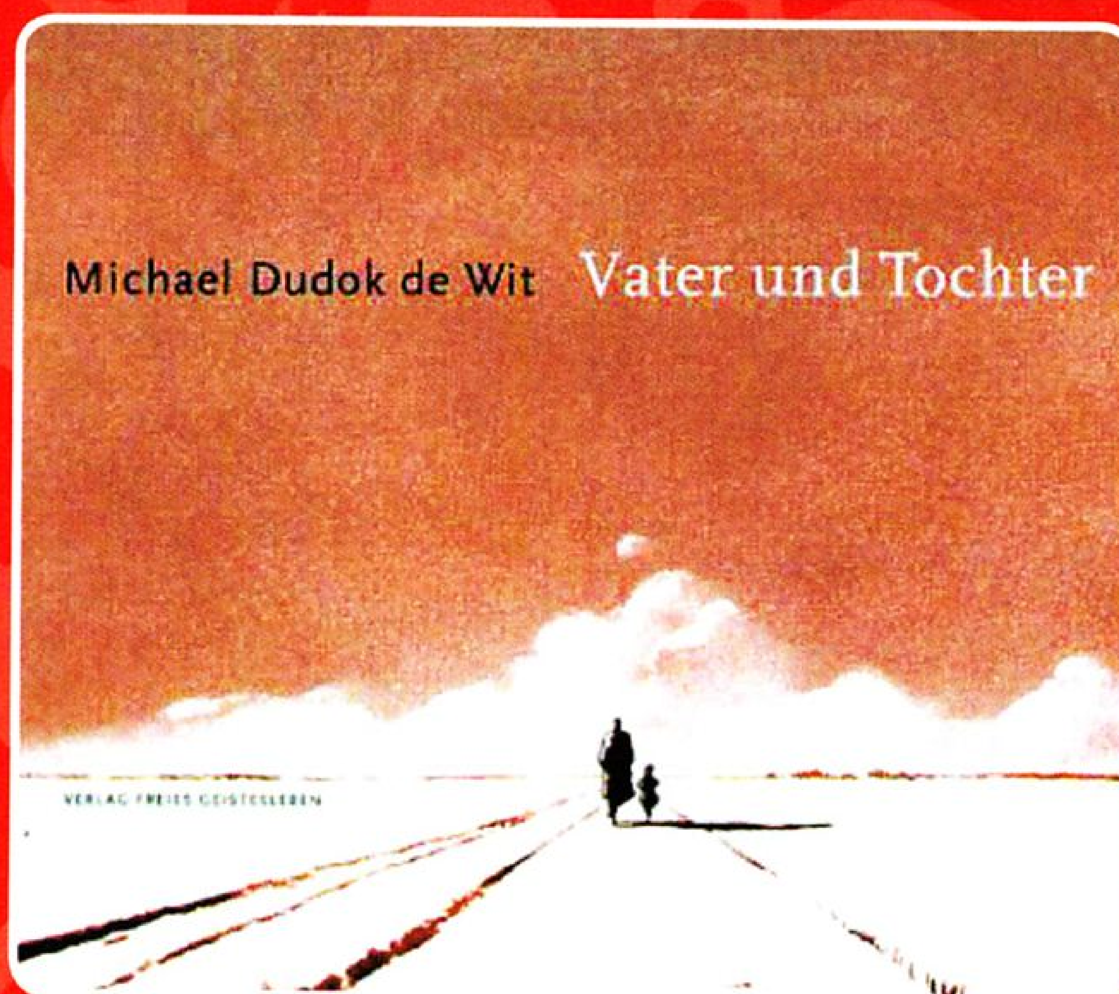
游戏的操作相当便捷，只需一支触笔就能完成所有的动作，上手也相对容易不少。游戏中玩家需要先使用触笔设计出烟花，然后再正确引爆烟花，如果在引爆过程中不幸碰到那些干扰玩家的火花的话，可是会付出代价的哦。游戏共有9个大关卡90多个小关卡，而且难度都不小，如果想全部通过的话可是会花费大家不少时间的。另外，每个关卡的主题都不一样，随着主题的改变，烟花的效果也随之改变，这点制作更是锦上添花。

DS上的游戏从来不缺乏创意，本作就是一个例子。制作方很巧妙的把烟花和STG游戏很好的结合在一起。绚丽的视觉冲击、独到的关卡设计以及大量的隐藏玩法，都使得本作的游玩乐趣和耐玩性堪称一流。既然是过年嘛，那么就让我们一起进入这绚丽的烟花世界当中去吧。

新年动画推荐

《父与女》

这部只有短短八分钟的短片却足够可以让人痛哭失声，是的，这就是这部短片的独特魅力。女儿永远在等待，季节永远在交替，连河水都已干涸，终点却在哪里？自行车的铃声和滚动的车轮，童年的回忆随钢琴声远去，直到垂死时的幻象，结束漫长一生的守望。短片的视角其实很简单——死亡，人生，轮回，生活，爱，以上这些都是电影作品热衷探讨表现的问题，与其他没什么大不同，讨论出来的也无非是些人人都懂的道理，一点都不玄妙。可这恰恰就是我喜欢它的地方：平实，朴素，有力量感，就像最初的爱带给我们的最初的感动。最后，这部短片曾在2000年荣获奥斯卡最佳动画短片奖，恩。



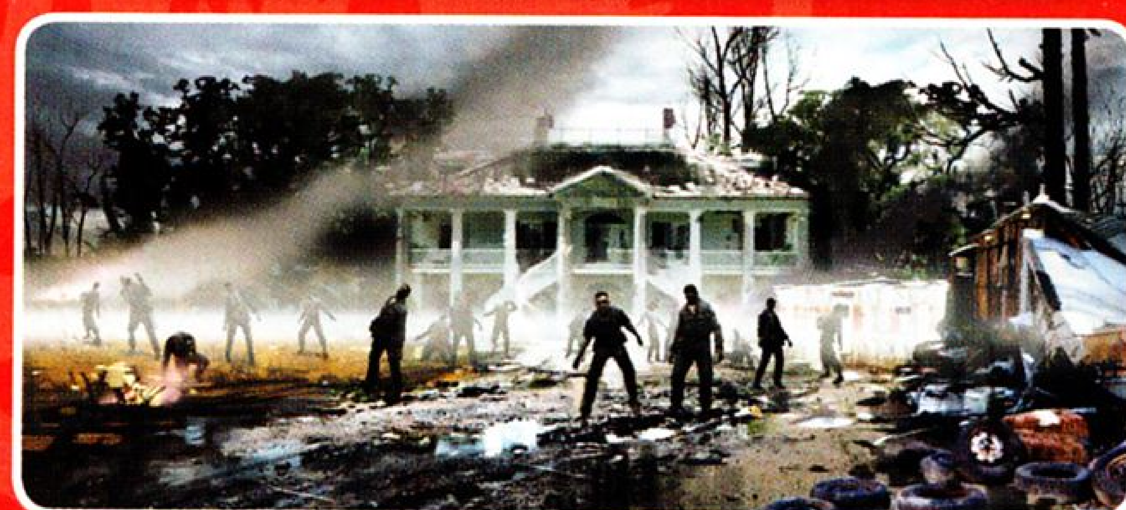
新年多人游戏推荐

《求生之路2》

这款《求生之路2》虽说在发售之初宣传时将“再次挑战玩家恐怖压迫极限！”作为了最大噱头，但是游戏实际上却颠覆了以往恐怖生存游戏的刻板“形象”，最重要的是这款注重朋友间相互配合的游戏着实能给玩家带来前所未体验过的欢乐游戏气氛。

热血、欢乐与疯狂是这款游戏给我的最大的基调，特别是在本作中新增的近战系统（消防斧、平底锅、电锯乃至东洋武士刀）以及多达20种的枪械更是让人绝对的血脉喷张。游戏中敌人的AI比起之前得到了大幅强化，由不同类型变异丧尸组成的丧失群经常会打玩家一个措手不及，这个时候朋友间的相互照应就显得尤为重要了。另外，《求生之路2》的游戏原声也很给力，在“黑色狂欢夜”关卡中玩家一边伴随着劲爆的摇滚现场效果，一边力抗如潮水般涌来的丧尸大军的场景更是令我久久不能平复。

这款侧重于合作、夸张的角色以及蜂拥而来的疯狂丧失群的FPS已经被证明是了是一款上乘之作。快同朋友一起来和丧尸Party吧！



新年好书推荐

《动物农场》——乔治·奥威尔

乔治·奥威尔是一位作家，更是一位战士。在很多人看来，奥威尔或许算不上一流的文学家——他的作品严肃劲太甚，不好玩，不有趣，读他的小说读不下去，甚至感到不寒而栗。但那些自从写出来、抄出来就总是无一例外地没有生气，堕落成词藻华丽的段落，无意义的句子，大肆堆砌起来的装饰性形容词，读起来就有意思吗？说白了无非也就算是自欺欺人之作吧。

《动物农场》只有薄薄的一百二十页，阅读速度快的话也许两天时间就能看完，但这本书留给你的思考却足以缭绕几年乃至一生。《动物农场》是童话，它符合我们传统意义上那些童话的所有要素，是一本以会说话的动物为主角的中篇故事。犹如一柄利剑，它会帮你剖开粘稠的现实和谎言，以便从另外一个视角来审视当下。这本书的内容，如果复述一遍，其实很简单，但复述这件事，并不能取代思考，也无助于加深记忆。所以，如果你想知道我到底想表达什么，最好亲自去看看。



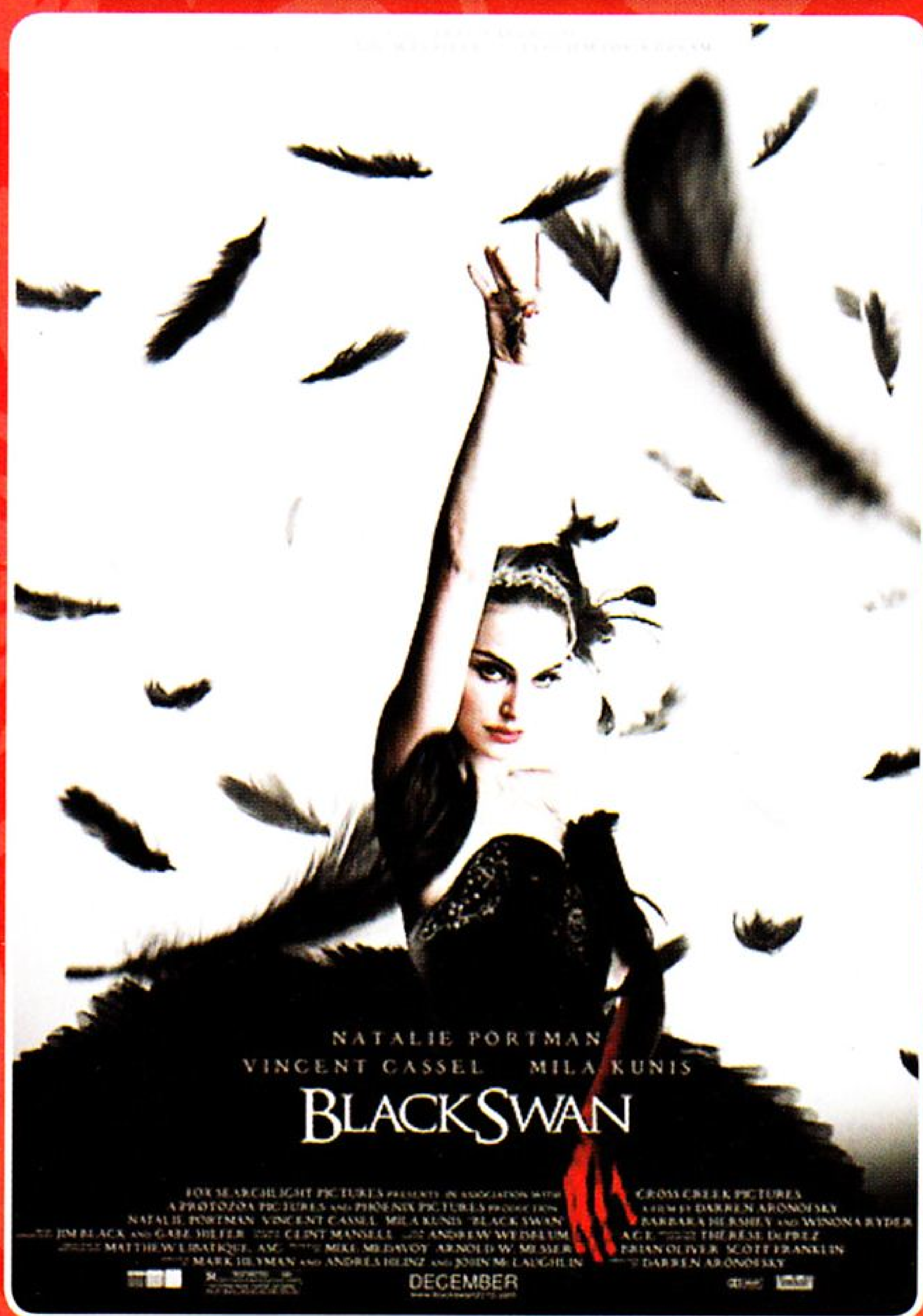
新年电影推荐

《黑天鹅》

虽说2011年有太多我们要期待的电影，这部《黑天鹅》却无疑在开年伊始就给影迷们奉献了惊鸿一瞥，太惊艳了！在这里不得不提到这部电影的两个灵魂人物，主演娜塔莉·波特曼和导演达伦阿罗诺夫斯基。

娜塔莉·波特曼颠覆以往，用一段近乎走火入魔的表演来成就"完美"，亦真亦假、亦实亦幻，从而焕发出了一种前所未有的美丽，真实和发自肺腑的惊人张力，已经金球奖封后的娜塔莉·波特曼也绝对是今年奥斯卡影后的种子选手。

每一个电影艺术家之所以流芳百世，往往在于他们有着鲜明的个人特色以及从电影中流露出的惊人的艺术辨识度。而达伦阿罗诺夫斯基则通过自己独具一格的视觉设计以及对角色内心世界的逼真揣摩，正慢慢朝着艺术大师的高度稳步驶去。描述黑天鹅的观感不是一件容易的事情，但达伦阿罗诺夫斯基却赋予了整部影片的内在——激烈，恐惧以及杂糅着一种深层的悲哀感。总而言之，《黑天鹅》绝对是近年来不多见的佳作，同时我期待着它在奥斯卡颁奖上能有所斩获。







新年PC小游戏推荐

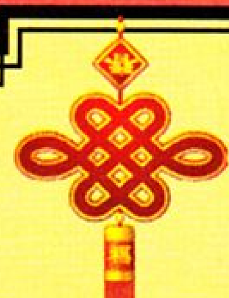
《吞食鱼 2》

POPCAP的确是一个神奇的工作室，是它改变了人们心中"小游戏不等于精品，而多数属于哗众取宠的模仿之作"的一贯印象。无论是《祖玛》，还是眼下红的发紫的《植物大战僵尸》，POPCAP都为玩家们呈现了一个精彩绝伦的小游戏世界。如果你已经爱上了POPCAP的制作风格，那么就一定不能错过这款《吞食鱼 2》。

《吞食鱼2》游戏容量虽只有14.4MB，但却拥有出色的操作感、艳丽的画面和动听的音效。游戏在一代的基础上做出了大量创新，游戏场景更加广阔，也不仅只限于水下世界了。而最为难能可贵的是游戏中可控制的鱼的种类也得到大幅提升，游戏甚至还拥有自己剧情，可玩性可不是一般小游戏所能比拟的。

对了，这款游戏的上手同样十分简单，玩家只要轻松移动手中的鼠标就能让所控制的鱼儿做出各种高难度动作了。中国人过年都讲究个"年年有余"，还在等什么，赶紧来试试这款《吞食鱼 2》吧，顺便也能为自己在过年期间赚个好彩头哦。





新年小玩意儿推荐

光剑

在米国人民特有的文化构成上，《星球大战》系列电影拥有着其不可动摇的地位。当年，为了声援芝加哥的申奥活动，就连米国大统领奥巴马都大耍光剑，《星战》在米国本土的影响力可见一斑。肥皂作为一个"星战"饭，也希望自己能像片中的绝地武士一样拥有一把拉轰的光剑。当然，像电影里的那样威力巨大的原品不知在我有生之年还能不能被人类制造出来，不过买把周边还是可以的吧。

这把光剑完全依照星战道具1：1制作，剑柄全金属，只要你按下激活键，剑刃就能夺目而出，如果你挥动的话还能发出犹如原作中的"嗡嗡"声。只不过这把光剑的价格不菲，过完年还要准备入手3DS，好纠结啊。





新年食物推荐

涮羊肉

"羊肉锅子，为岁寒时最普通之美味。"这是《旧都百话》中对于涮羊肉的描述。羊肉性温，在这冰天地冻的时候和朋友以及家人其乐融融的一起涮羊肉岂不妙哉。羊肉锅子既能驱寒，又能营造温馨气氛，实属居家旅游之良品啊。对了，出锅的羊肉再配点麻酱，真是绝了。不行，再写下去的话我口水都得流到键盘上了。干脆谁要是请我去东来顺搓一顿，我就给他一张莫邪泡温泉的真相照片好了（低调低调）。

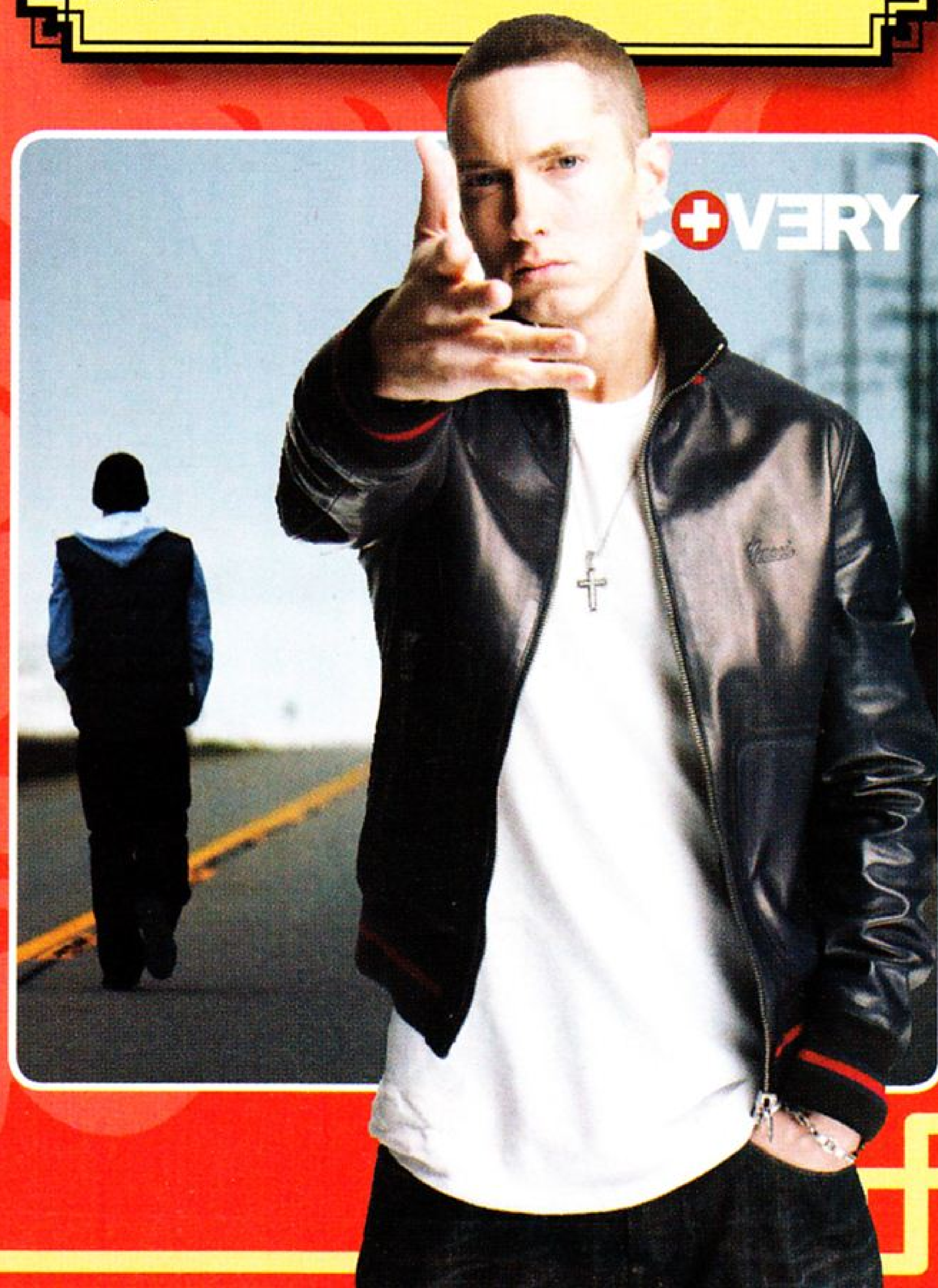


新年音乐推荐

Recovery——Eminem

Eminem，关于这个男人，俨然已经是一段传奇。他音乐中的每一个节拍和押韵都能撞进听者的心坎，他能让你感到那种无助、绝望之后重生的力量以及一个男人独自走下去的勇气。精益求精、认真到较真的制作态度，使他的这张《Recovery》获得了格莱美的10项提名。他的执着，他坚信的东西永远不会放弃，从男孩到男人，再到丈夫、慈父，看着他抑郁、狂躁、低谷，十几年弹指一挥间，我们也在他的歌词中一起长大了。少了几分强悍和锐气，取而代之的是更加的成熟和深层的感伤。唱片的封面是一个渐远的背影，有些萧瑟，有点沉重，有些感伤。眼下敢于说自己、做自己的人太少了，但是Eminem绝对算是一个。和Eminem一起成长，毕竟不管曾经有过如何的辉煌，我们都不可能永远都停留在过去，不如凝结了如今，一路往前走。

PS：关于这张《Recovery》，龙哥也拜托我借此机会向大家推荐一下（那小子貌似在博客上写过）；另外，里屋的美编头子天天单曲重复唱片中的《Not Afraid》，被大家笑称为编辑部"每周一歌"。



宇多田 新年推荐

小沛说关于自己春季安排这部分想写就写，因为他觉得我们的春节无非就是在家看电视、玩游戏、最多出去晃悠一下，没什么太值得说的……貌似还真的是这个样子，我每年的春节无非就是能吃到几顿好吃的饭，然后在家里看看电视，多半时间都是在游戏中度过的，这样子的生活什么时候才是个头啊！虽然咱过年是没什么特别的东西和大家分享，不过今年可是我第一次春运期间回家，之前都是在电视上看那人山人海的场面，而且大家都清楚旁边者是什么心态，这次我终于要亲身经历一下那痛苦的回家之旅了，从北京到我家只不过100多公里，可是这火车票根本买不到，我打算截稿放假以后去看看汽车路线有没有可能性，如果这汽车都没戏那我只好勉强开着自己的GUNDAM冲回去了（误），其实如果汽车都不行的话那这春节我只好继续在编辑部呆着了，到时候欢迎各位读者前来围观……



新年单人游戏推荐

《植物大战僵尸》

因为这次主要是春节期间的游戏推荐，所以那些打打杀杀的东西还是先放一边等一会吧，这次主要以轻松欢乐的游戏为主，在这其中单人游戏我推荐的是NDS上的《植物大战僵尸》。因为中国人春节期间喜欢到亲朋好友家中拜访，所以这时候我们可以随身带上自己心爱的掌机，这里掌机便携性的优势就也体现出来了。不管是在去朋友家的路上还是在别人家里呆着无聊的时候，都可以把掌机拿出来随便玩一会，而且这游戏每一关耗时也不会太多，如果你觉得别人很愤怒的看着你玩游戏的时候，可以马上关机假装自己刚才只是看了一下时间（这骗术也太容易识破了吧）。NDS上刚刚推出的本作和PC上的并没有太大的区别，利用触摸功能也可以很轻松的游戏，后期出现的各种挑战关卡和迷你游戏部分更是很耐玩，虽然掌机上的画面有所缩水但是游戏依旧是乐趣十足，不过这里也要提醒各位玩家，走在马路上的时候就不要玩游戏了哦，注意交通安全才是最最重要的，我们要过一个快快乐乐的春节，前提它是平平安安的，OK！扯远了又，祝大家春节期间游戏开心哦~



新年好书推荐

《电子游戏软件》

书这部分我估计别人推荐的已经够各位读者看一阵子的了，所以我就不凑那热闹了。还是给大家推荐一下你们正在看的这本杂志吧！电软已经创刊十七年，马上就要迎来第300期，这期间要感谢所有支持我们的读者朋友们，郭德纲总说观众是自己的衣食父母，其实对于一本杂志来说，读者也一样。这些年的欢笑泪水，感谢有你们的陪伴，以后也要继续支持咱们的说！



新年多人游戏推荐

《小小大星球2》

在没什么大作的1月里，唯一让人期待的游戏就是《小小大星球2》。在前作的超高人气下本作绝对会大卖特卖，加上这阵根本没游戏抢市场，想不成功也难。我推荐这游戏的原因主要是与人同乐，眼看就到春节了，到时候叫上几个好友或者家人，再或者PSN好友一起来几局，如果时间足够的话还可以试着自己设计几个关卡和好友一起攻略。其实我们小时候不都是更喜欢和朋友一起游戏的吗？究竟是从什么时候开始变成一个人呆呆的坐在电视前面独自享受这份快乐的？利用这假期培养一下好感度，说不定可以触发什么隐藏事件，比如老妈给你买个3DS……当然这些只是我的推测，推测而已……

新年电影推荐

《让子弹飞》&《惊声尖笑2》

我不知道各位读者是喜欢去电影院看电影还是买碟或者下载之后在家看，其实电影院的感觉肯定是无法超越的，但是前提是你能抢得到票啊！春节期间我还真没有去过电影院，这时间段的客流量究竟大不大我不太清楚，但是想想也肯定好不到哪里去，我这个人本身就不喜欢凑热闹，人多的地方我呆着就闹心，所以建议大家喜欢安静的话就在家看几个片子好了。这里我给大家推荐一部新片和一部老片，新片是刚刚上映的姜文新作《让子弹飞》，关于片子我就不多剧透了，想要了解的随便问问肯定都能知道了八九不离十，这片子绝对是近期唯一值得咱们花钱去看的国产片……关于我要给大家推荐的老片子是《惊声尖笑2》，这个系列的片子以恶搞当年度知名大片（尤其是恐怖片）著称，而这几年没有新的续集让我们只好找个老片子看看，这里面首推第二部，无论是搞笑程度还是人气支持都要算这部最高了，当然这片子不建议未成年观看哦，小心被你父母看到不和谐的地方收拾你，到时候你可不能把我供出来啊！



新年动画推荐

《恶魔奶爸》&《好想告诉你2》

动画这个东西我熟，本来想推荐给大家《银魂》第二季的，可是那该死的玩意儿要等到4月才开播，所以无奈的放弃了这个选择，老老实实的从1月新番里挑几部自己觉得不错的推荐给大家把。首先是《恶魔奶爸》，原作漫画已经拥有超高人气，这次改编成动画更是要支持了啊！爆笑无厘头的剧情可以和GINTAMA有一拼哦。另外是《好像告诉你》第二季，这部动画推荐的观众群是看过前一季动画的朋友，想知道事情最后的发展是不是和我们预想中的一样呢？让我们一起在这第二季里寻找答案吧！





新年食品推荐

兔子馒头

唉？关于吃的方面我完全不行啊（奇怪我是怎么变胖的），这方面得去问我家小驯鹿，她对这个比较了解，我可是连个汤包都不知道该怎么吃的小白……在求助了小驯鹿之后得到的结论是：兔子馒头！貌似我推荐的东西好多都是兔子哈，蛮应景的~ 这么可爱的东西真的会有人舍得吃么？可是不吃的话馒头放的时间久了不是会变硬外加长毛吗？好吧，我这字数凑得够多的了，另外别问我这东西怎么做，自己去上网查……（你分明是在掩饰自己不会做的事实吧）





新年小玩意推荐

忽闪大眼仔

这是一双超大的眼睛，它背后有两种粘贴方式，一种可以直接吸在类似玻璃的平面上，另一种是挂在一个挂钩上，你可以把它贴在垃圾桶、冰箱、秋千上……打开背后的开关，这双大眼睛就会咔嚓咔嚓地眨着，冲人放电！就好像它一下子活了一样，用来恶搞吓唬人也不错哦。大眼仔的原理听上去简单，实际科技含量可不小。两只电子眼能通过无线方式进行同步，确保眨眼动作的一致性，否则其中一只老眨而另外一只不动，那模样可就太奇怪了。同步距离最远可达一米，在这个范围内电子眼的动作可以保持一致。此外，这队大眼睛眨眼模式并不单一，有眨一次的，也可以连续眨两次等等，赶快买一个回去玩吧。



新年歌曲推荐

《Goodbye Happiness》

又是这首歌？怎么还是这首歌？你能不能换一个推荐的？我想肯定有很多人看到这歌名会冲我这样大喊的吧。嘛嘛，不要激动啊少年！之前在我的推荐下，现在有很多读者都表示自己已经变成了一个HIKKI FAN，为了让我们的部队更加壮大，我这个领导人必须加大宣传力度才可以。当然我推荐的歌曲前提肯定是非常好听啦，这个不用怀疑！另外有可能的话建议大家去看看这首歌的PV，熟悉HIKKI的人肯定能看出里面的各种隐藏秘密，很是有趣！话说我在写下这些文字的时候时间是2011年的1月19日，今天是宇多田光的28岁生日，生日快乐！我们等你回来哦~

PS.下面这长图片中光姐戴者的耳机就是小熊刚刚买的SQ5哦！话说这是HIKKI用的耳机里面我唯一买得起的一款，泪目……









游戏得分：89030

世界排名：68966

显摆成绩

再来一次



新年PC游戏推荐

《兔子跳铃铛》

我个人是从来不玩电脑游戏的，所以这突然让我推荐个电脑游戏我还真一时半会想不出什么……前阵子无意间在贴吧玩了一个“兔子跳铃铛”的小游戏，感觉很有趣，每当最后那兔子掉下去的时候我总要捂眼睛，难道是因为自己属兔的么？马上就是兔年了，大家争取让这可爱的兔子跳到最高处啊！话说我个人比较喜欢这种可以反复挑战自己或者别人纪录的小游戏，让我回忆起了之前NDS上第一款《瓦里奥制造》里的跳跳豆，那可是让我和我的朋友痴迷了一整个学期的小游戏啊！最后上一张自己玩这个游戏的截图，成绩有够垃圾的，大家多多包涵，不要笑话我……





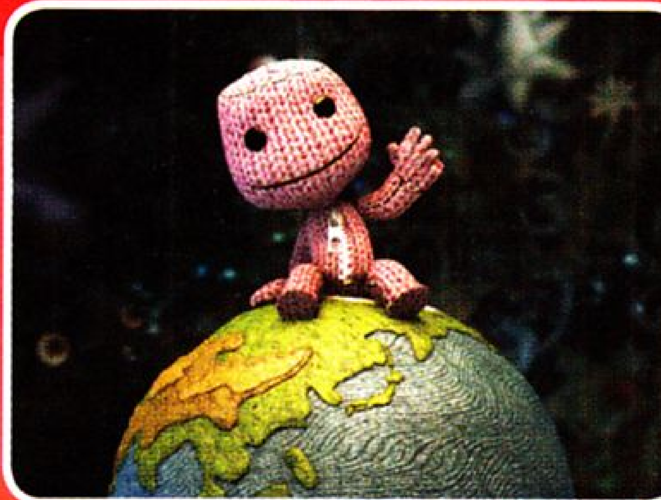
莫邪新年推荐

新年单人&多人推荐

我是脑力流！

我的假期，怪物猎人是绝对的主角，不过很遗憾，在过年的气氛中，猎人意外的显得有些"小众化"，经过往年莫邪家庭成员集体投票官方统计，wii无疑是最受大家欢迎的主机，按键少，操作方式简单，还可以顺便做做饭后运动，真是居家必备啊。不过今年的春节wii的地位似乎受到了挑战，move和kinect的相继出现，让大家有了更多的选择，而且画面更是赏心悦目。《无限回廊》《小小大星球》这类轻松简单，不乏创意，玩法众多，关卡厚道的游戏，真是一个充实的假期啊，另外画面风格也非常适合全家老小一起同乐呢。







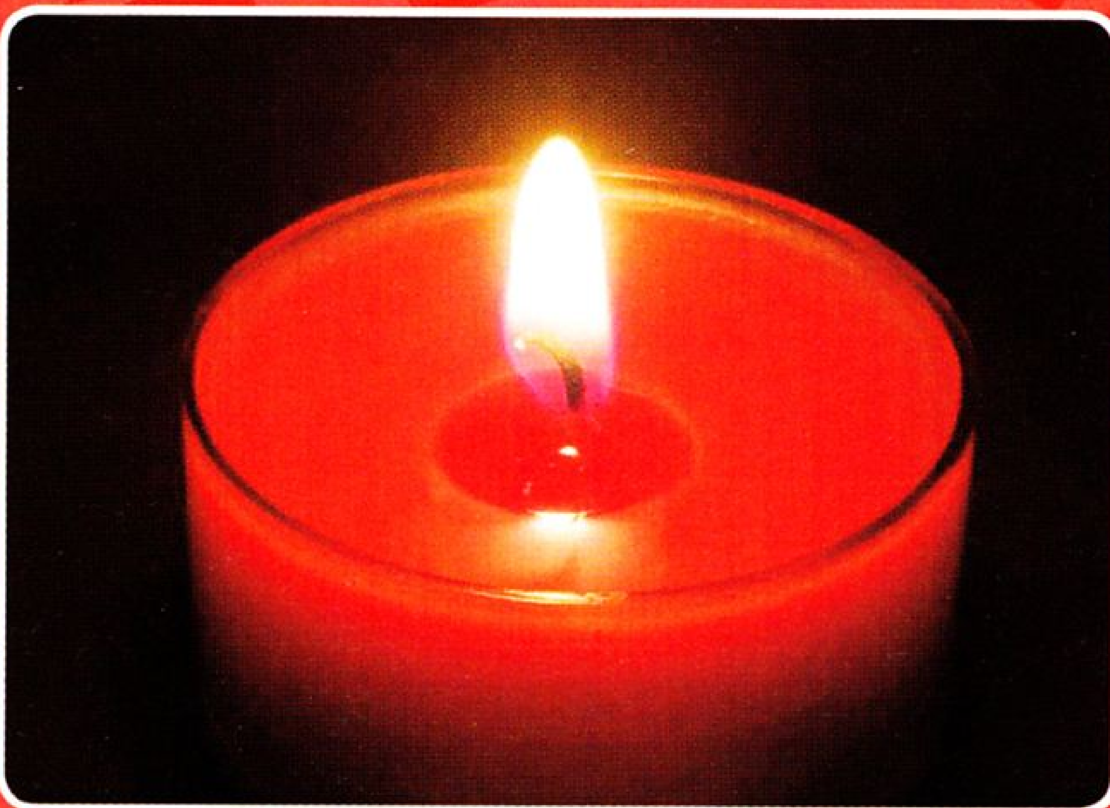
新年电影推荐

这不关电影什么事，这是宇宙的事！

《哈勃太空望远镜》（Hubble 3D）。这部只有时长45分钟的"电影"其实在2010年的五月就已经上映了。由于它的"特殊性"，没有广泛大面积的在国内上映，也没有造成巨大的群众效应。如果你也喜欢看星空，看宇宙，看孤独的地球，看亿万年亿万年之前发出的微弱的光芒，那么去看看吧，看看宇航员从亚特兰蒂斯号带回的不同时空的风景。







新年食物推荐

亲自动手才有意思哦

过年的话呢除了在家中包传统的饺子，也可以尝试做做寿司哦，推荐的一个重要理由是——简单。虽然看上去很漂亮而且很麻烦的样子，其实一点也不，所以平时喜欢做做手工而厨艺不怎么高明的莫邪（呃，难道这是做寿司的基本前提）非常中意这种食物。总之，材料非常简单，你家里一定就有哦，并且可以把你找到的爱吃的食材统统的加进去（真的是这样么……），再用超市买的海苔片或者紫菜片包起来，用小竹帘滚成圆柱形就可以了！滚得不成形状？没有关系啦，只要将竹帘狠狠的每个方向在桌上压一压就好了，恩，力的作用是相互的……实在不行，也没有说寿司不能做成方的呀！……最后就是用刀小心的把紫菜"圆柱体"切成寿司就可以了，你也可以和莫邪一样，用小刀一点一点把紫菜"锯"开，因为紫菜比里面的米饭食材有韧性的多，沾到水的话又会过于软，如果切得不成形状话请迅速把切坏的部分放进嘴里吃掉，然后小心的切下一块……最后，此食物的最大价值在于可以在端上"亲手做的食物"的时候向敬爱的长辈……你懂的……

新年小游戏推荐

三国杀

（紧急插入：由于莫邪某些不可告人的个人原因，以下部分经咨询本人意见后由蔬菜汁代笔）三国杀这个推荐给各位读者的小游戏，完全不是莫邪经过深思熟虑之后才显示在她大脑中的答案，说出这答案的时间其实只有短短的3秒，也就是说，她想都没想就随便说出了这游戏。不过话说回来，把这推荐在春节推荐给大家，还是很合适的，因为三国杀既有网络版也有桌游版，没电脑的话正好利用大家都在一起的这机会，面对面把这游戏玩一下，度过鞭炮齐鸣的那个夜晚。

新年小物品推荐

蜡烛控

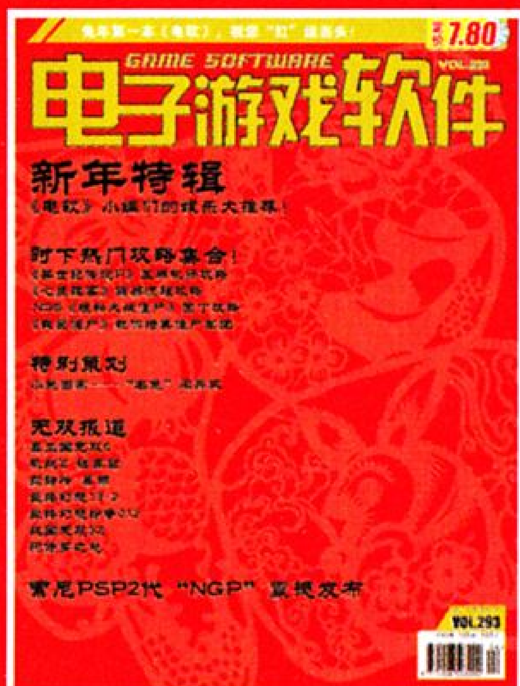
就像蔬菜小编喜欢XX世界，赤银喜欢模型，宇多田喜欢收集正版游戏一样，莫邪的爱好是收集蜡烛，她说这话的时候脸都不红，好像这是个正常向的爱好一样，所以就在春节时推荐给大家了，也就是说，"我们一起收集蜡烛吧！"没错，已经有读者察觉到哪里不对了，忽略掉她的爱好，我想她要说的应该是，点上蜡烛，过个浪漫的大年三十吧这样，绝对不是一边用蜡烛滴在身体一边露出享受的表情那样，理解错误的读者请及时纠正。话说喜欢蜡烛的人还真是罕见。

新年好书荐

《七天搞定微积分》

七天搞定微积分？没有错，读者们请擦亮你们的泰坦精钢眼，春节的假期正好是7天，利用这7天的时间去搞定微积分吧！——但凡敢于在春节假期下这个决定的人，那么你度过假期以后一定要去医院检查一下……莫邪在春节推荐给读者这本书的原因其实是这样，过了大年三十每天都要把这本书随身携带，不管是去串门还是关起门玩游戏还是玩什么别的东东，要是人家睁大眼睛看你，你就打开这本书假装读一下；如果父母推门闯进来，你也可以打开这本书假装在读，效果就是可以加深别人对你的好印象，送出一些"名不虚传"的话，减少一些"好好学习"的牢骚话，让父母不必为你多担心。





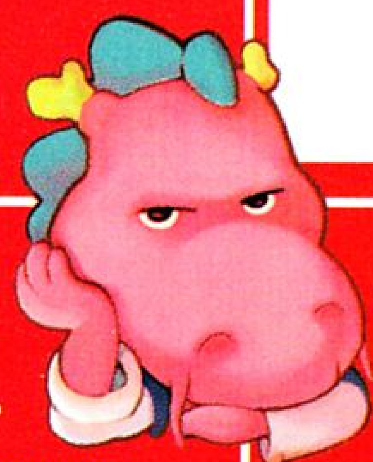
电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：“红”运当头

2011年 2月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS



GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS



固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅
于　洋

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

VOL 293

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



如今什么都讲究跨界发展，合金装备里的斯内克现在竟成了怪物猎人里的常客。在1月22日放出的《怪物猎人携带版3rd》和《合金装备 和平行者》的合作企划第2波下载任务中，玩家又可以感受到这一跨界的魅力了。



台北电玩展SCET摊位公开最大规模内容

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将参加2月18~22日在台北世贸一馆举办的2011年台北国际电玩展，参展规模将是有史以来最大。除了提供最新游戏试玩之外，并邀请小岛秀夫、山内一典、辻本良三、小野义德、间一郎等多位日本天王级游戏制作人访台与玩家见面。

本次SCET大手笔邀请到众多畅销热门游戏制作人来台与玩家见面，阵容包括：

- 《Dissidia 012 Final Fantasy》制作人间一郎与制作团队
- 《怪物猎人携带版3rd》制作总监辻本良三
- 《合金装备 和平行者》总监小岛秀夫与声优菊地由美
- 《超级街头霸王4》制作人小野义德
- 《GT赛车5》制作人山内一典
- PlayStation Move产品设计总监宫崎良雄

《合金装备 和平行者》总监小岛秀夫并将首度担任《怪物猎人携带版3rd》舞台活动嘉宾，与《怪物猎人携带版3rd》制作总监辻本良三一同介绍MHP3rd×MGSPW跨作品合作企画。

SCET并预定于现场摊位举办“怪物猎人携带版3rd猎人特别赛”、“超级街霸4台北国际电玩展特别赛”与“GT赛车5亚洲总决赛”等一连串比赛活动，现场除了请到游戏制作人亲自压阵之外，并提供丰盛的奖品。

PlayStaiton台北国际电玩展制作人舞台活动行程

2月18日（五）

●11:30-12:00：PlayStation Move之Sing Star Dance劲歌热Move（设计总监宫崎良雄）

●13:30-14:00：Dissidia 012 Final Fantasy（制作人间一郎与制作团队）

2月19日（六）

●11:30-12:00：怪物猎人携带版3rd（制作总监辻本良三与特别来宾小岛秀夫）

●13:30-14:00：合金装备 和平行者（总监小岛秀夫与声优菊地由美）

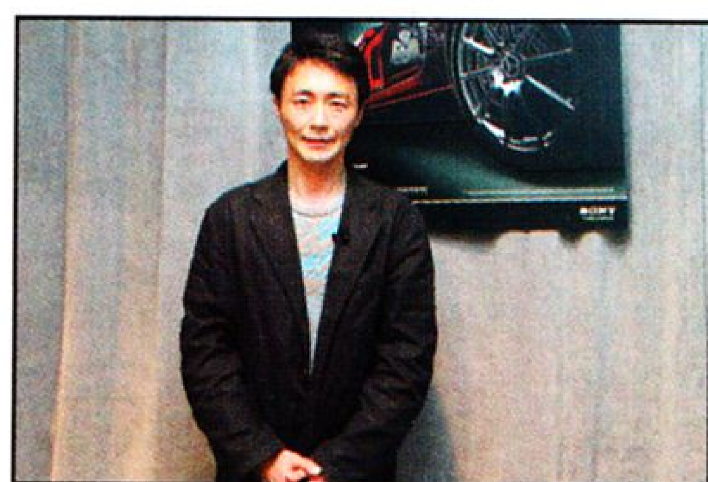
●16:30-17:00：GT赛车5亚洲总决赛暨制作人谈话会（制作人山内一典）

2月20日（日）

●13:30-14:00：超级街霸4特别赛决赛暨《街霸X铁拳》特别秀（制作人小野义德）











超高档《GT5》方向盘登陆日本 T500RS售价5000元极尽奢华

本刊讯　日本MSY宣布，将代理德国Guillemot旗下Thrustmaster品牌的PlayStation官方授权产品《GT赛车5》专用强制反馈方向盘控制器“T500RS”，预定2月25日在日本推出，价格62790日元，约合人民币5030元。

“T500RS”是针对PS3驾驶生活模拟游戏《GT赛车5（GranTurismo5）》设计的高阶强制反馈方向盘控制器组，分为方向盘控制器与踏板控制器两部分，具备坚固的结构与高精度的控制，完整支持《GT赛车5》的拟真驾驶操作需求。

该产品的方向盘部分直径30公分，重量4.6公斤，支持1080度转向，采用Thrustmaster独特磁性感测技术“H.E.A.R.T HallEffect AccuRate Technology”，提供16位65536阶高精度转向控制。强制反馈部分采用每分钟3000转的65瓦工业用马达与双驱动皮带，提供逼真顺畅的回馈力道。排档部分采用整合式的拨片式排档，并预定于后续推出独立的选购排档杆控制器。

踏板部分重量7.3公斤，采全金属构造，完整配置油门、煞车、离合器3组踏板，提供F1赛车的地板式踏板或一般车辆的悬空式踏板2种摆设方式，可自由调整踏板的可动范围与阻力。

这套方向盘对于《GT赛车5》的玩家来说一定非常有吸引力，不过它高达5000元的售价恐怕会让很多玩家望而却步，看来这款产品注定就是面向发烧级玩家的最顶级奢侈品。





《GT赛车5》发布多款冬季典藏包 《东方雀神》让你新年“发发发”！

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将于1月24日推出PS3驾驶生活模拟游戏《GT赛车5》冬季限定的“GT赛车5典藏包二版”与“GT赛车5 with PS3入手同捆组”。

“GT赛车5亚洲独家黄金封面收藏版”是继上市首波的初回生产限定版之后，再度推出的新版包装，内含特殊光泽封面的《GT赛车5》游戏与《GT赛车5》标志铅笔组。

“GT赛车5 典藏包二版”是继上市首波的初版典藏包之后，再度推出的新版典藏包。内含《GT赛车5》游戏、京商制作的“2009 Nissan GT-R Spec V 1:43 典藏限量模型”、收录丰富介绍解说内容的“Apex 爱车完全指南”与收录5种追加车款的PSN特别车款下载卡。

“GT赛车5 with PS3 入手同捆组”是《GT赛车5》游戏与PS3主机的组合，让想玩《GT赛车5》但尚未入手PS3主机的玩家能以优惠价格购入。内含PS3主机（160GB）、《GT赛车5》游戏、“Apex 爱车完全指南”、PSN特别车款下载卡与HDMI连接线。

SCET同时发表，将于1月24日推出PSP麻将游戏《东方雀神》的新年发发发方案，提供集合3款PSP精选游戏的“PSP三合一新春包（精选游戏组）”、与主机同捆的“PSP东方雀神主机同捆包”以及与PSN点数同捆的“东方雀神 发发发 超值点数卡”3种组合让玩家选购。

“PSP三合一新春包（精选游戏组）”内含《摩登大赛车》中英文合版与《全民都爽快》中英文合版2款UMD版精选游戏，搭配《东方雀神》中英文合版下载序号卡。

“PSP东方雀神主机同捆包”内含PSP-3007型主机、《东方雀神》中英文合版下载序号卡，以及限量特典“发财钥匙圈”，一次入手主机游戏还能获得特典钥匙圈。

“东方雀神 发发发 超值点数卡”内含888元PSN预付面额与《东方雀神》中英文合版下载序号卡，并以888元的原价提供，等于是不多花半毛钱就能获得《东方雀神》中英文合版游戏。



《Final Fantasy Agito XIII》正式改名 新《Final Fantasy 零式》预定今夏推出

EVENT 日本专讯

本刊讯　SQUARE ENIX于1月18日在东京六本木举办的第1制作部新作发表会"SQUARE ENIX 1st Production Department Premiere"中，正式宣布制作中的PSP角色扮演游戏《Final Fantasy Agito XIII》将改名为《Final Fantasy 零式》，预定2011年夏季推出，采用UMD 2片装。



SQUARE ENIX于官方新闻稿中表示，由于《Final Fantasy Agito XIII》已经不再只是《Final Fantasy XIII》的衍生作品，而是采用战记世界观与多人游玩等独自特色的全新系列，为了配合新系列的开始，因此改名为不属于《Final Fantasy》系列原有代数的《Final Fantasy 零式》。

◆《Final Fantasy 零式》制作班底

·总监：田畑端（《Crisis Core –Final Fantasy VII–》、《第3次生日》）
·角色设定：野村哲也（《Final Fantasy VII、VIII、X、X–2、XIII》、《王国之心》等）
·美术总监：直良有佑（《Final Fantasy VII、VIII、X》等）
·配乐作曲：石元丈晴（《Before Crisis –Final Fantasy VII–》、《美丽新世界》等）
·制作人：北濑佳范（《Final Fantasy》系列等）

《神鬼寓言》确立神作地位 作者彼得获GDCA终身成就奖

HARD 美国专讯

本刊讯　2011年游戏开发者优选奖（Game Developers Choice Awards 2011，GDCA 2011）主办单位发表，将颁发终身成就奖给牛蛙制作（Bullfrog Productions）共同创办人与狮头工作室（Lionhead Studios）创办人的英国知名游戏创作者彼得·莫力纽（Peter Molyneux）。

GDCA是由国际游戏开发者协会（International Game Developers Association，IGDA）主办的年度游戏评选奖项，与游戏开发者会议（Game Developers Conference，GDC）同步举办，由IGDA众多游戏开发者会员投票选出在各方面表现优异的游戏，颁给奖项予以肯定鼓励。

近年来以《神鬼寓言（Fable）》系列广为人知的彼得·莫力纽，1987年正式踏足游戏业界，在超过25年的创作生涯中，曾制作出《上帝也疯狂（Populous）》、《主题乐园（Theme Park）》、《地城守护者（Dungeon Keeper）》、《魔法飞毯（Magic Carpet）》、《善与恶（Black & White）》等众多知名游戏，并一手奠定扮演神明改变世界的"天神游戏"类型。

GDC活动总监梅根·史卡维欧（Meggan Scavio）表示："彼得是游戏产业的非凡资产，真正体现终身成就奖所要彰显的一切。我们很高兴能将此殊荣颁给这位带给游戏产业深刻冲击的创作者，他通过无穷的热情与高超的天分创作出关于抉择与互动的游戏，令全世界玩家都为之疯狂。"

GDCA 2011预定3月2日晚间在GDC会场举办颁奖典礼。

N3DS确定3月27日在北美推出 好友代码与GB游戏下载信息公布

HARD 美国专讯

本刊讯　美国任天堂总裁雷吉·费斯艾米（Reggie Fils-Aime）于1月19日在纽约举办的媒体发表会中，正式宣布N3DS将于3月27日在北美推出，价格249.99美元，并透露部分网络联机服务相关信息。

北美N3DS包装的内容物与日本大致相同，都包含专用充电座、SD记忆卡（2GB）与AR卡等额外周边附件，价格则是订在249.99美元，比起日本的价格25000日元低廉许多。而且在N3DS推出后到6月初E3展开幕前这段期间，将会有超过30款各类型游戏陆续推出。

发表会中公布N3DS将提供更为强化的因特网浏览器与活用裸视3D立体显示功能的3D影片播放器。在提供游戏等各式数字内容下载的任天堂电子商店（eShop）服务部分，则是确认将会提供Game Boy（GB）与Game Boy Color（GBC）的畅销游戏，供怀旧玩家下载游玩。

会中确认每台N3DS都会具备1组独一无二的好友代码（Friend Code），玩家之间只需要彼此登录1次好友代码，就可以通用于所有游戏的联机。当通过近距离联机彼此登录时，可省略代码交换步骤立刻完成登录。可随时上线查询好友的动向，并可轻松地加入好友的游戏同乐。



《杀戮地带3》开发完成进场压片 赫尔盖斯特豪华典藏版内容公开

EVENT 日本专讯

本刊讯　索尼计算机娱乐（SCE）Guerrilla Games工作室开发，预定2月推出的PS3第一人称射击游戏《杀戮地带3（Killzone 3）》，现宣布已完成开发工作进入压片阶段，并公布豪华典藏版内容供玩家参考。

《杀戮地带3》是2009年2月推出的《杀戮地带2》续篇作品，画面进一步强化，新增在线和分割画面双人合作战役，支持3D立体显示功能以及PlayStation Move动态控制器与专家射击配件组操作。

PlayStation官方博客于日前宣布，《杀戮地带3》已完成开发工作并进入压片阶段，并公布了游戏封面以及同步推出的豪华典藏版"赫尔盖斯特版（Helghast Edition）"内容，将收录仿真赫尔盖斯特头盔复制品、隐形狙击兵可动人偶模型、100页美术画册与特典内容下载卡。

特典内容下载卡所提供的下载内容包括：

·《杀戮地带3》游戏原声配乐与动态主题
·复刻地图包（内含2张重编版2代地图）
·在线多人模式初始24小时经验值加倍与全武器全技能开放优惠
·《杀戮地带3》幕后制作花絮影片

PS3《杀戮地带3》繁体中文版预定2月22日同步在台湾省推出3种版本，包括初回生产版（限量铁盒包装）、豪华典藏版与PlayStation Move动态控制器同捆版，以上皆包含特典内容下载卡。



《口袋妖怪 黑/白》热度持续升温 三只新妖怪开放下载情报公开

EVENT 日本专讯

本刊讯　任天堂日前公开了NDS角色扮演游戏《口袋妖怪 黑/白》新开放下载的新妖怪情报。本次将开放下载的新妖怪有"奸诈蜥（ズルッグ）"、"索罗亚克（ゾロアーク）"和"皮克尼（ビクティニ）"。

◆ 奸诈蜥

本次开放的奸诈蜥为和动画《口袋妖怪 Best Wishes!》连动的第一波活动。这只奸诈蜥为动画剧情中小智所得到的蛋里所孵化，特殊的"小智的奸诈蜥"。身上还会附有特殊的道具。小智的奸诈蜥于1月28日 至2月10日开放下载。

◆ 索罗亚克

作为和口袋妖怪节目的连动企划，将会开放下载节目中登场的"索罗亚克部长"，还会学得在游戏中无法学到的新技巧："狂哮（バークアウト）"不但可以攻击复数的敌人，还可以降低敌人特攻一个阶段的恶系招式，是这只索罗亚克才可以学到的特殊技巧。索罗亚克部长于2月15日 至3月14日开放下载。

◆ 皮克尼

将会在夏季上映的《口袋妖怪 Best Wishes! 剧场版 皮克尼与黑色英雄》连动赠送传说的新妖怪，这只皮克尼将会习得火系最高威力招式"V 创生（Vジェネレート）"。





EVENT 台湾专讯

台湾微软发表Xbox360新春优惠 当红Kinect同捆新组合隆重登场

本刊讯　台湾微软发表，为了庆祝兔年新春的到来以及回馈台湾消费者对于Xbox360的支持，将自1月24日起推出一系列Xbox360兔年新春限时优惠方案，提供许多玩家引颈期盼的Kinect传感器+Xbox360250GB主机同捆组合等产品，同时宣布将举办一系列Kinect比赛活动。

新春期间Xbox360将推出3种期间限定的新春优惠方案，包括Kinect与Xbox360 250GB的同捆组合、Kinect游戏《舞动全身》的超值新手包，以及XboxLIVE金会员卡的微软点数回馈。

台湾微软零售营运暨营销事业群总经理周文英表示："因为台湾消费者的热情支持，让Xbox360有如此佳绩。因此我们特别推出Xbox360兔年新春特别版等回馈方案，也积极争取最充足的货源，希望让每一位消费者能在Xbox360及Kinect的陪伴下渡过一个充实的新年假期。"

Xbox360兔年新春特别版内含Xbox360 250GB主机1台、Kinect传感器1组、《Kinect大冒险》中文版游戏1片与《光环 致远星》中文版游戏1片。预定1月24日推出，价格约合人民币3169元。Kinect春节大显身手新手包内含Kinect热门游戏《舞动全身》游戏1片与游戏垫1组，价格约合人民币292元。

另外从即日起购买XboxLIVE 12个月金会员卡，即可获赠800微软点数，用来购买丰富多样的下载内容。可与全球XboxLIVE玩家联机对战、通过Video Kinect与好友免费视频，以及享受许多只有金会员才有的优惠。XboxLIVE 12个月金会员卡价格约合人民币382元。



HOT TOP GAME NEWS TOP新闻直击

●知名游戏厂商THQ日前在纽约玩家活动中，正式公开了新的公司识别标志。THQ表示，这个新的公司LOGO强调了改变、创新、创意、原创作品，并且会将好的产品放在第一位，这个新的LOGO将会寻求这些改变，并且将它具体化。此LOGO预定将会在今年2月起THQ发行的游戏产品上开始使用。



●日本MSY宣布，将代理美国Performance Designed Products出品的Xbox360官方授权周边Kinect专用脚架"Floor Stand for Kinect"，该产品已于1月底推出，价格3680日元。Floor Stand for Kinect可将Kinect传感器固定在脚架上端，调整合适高度后直接摆设在地板上使用，让电视前方无法摆设Kinect的玩家也能妥善设置游玩。该脚架最高可调整为60公分，包装中附有固定连接线用的线夹。



●高速RPG《30秒勇者2（勇者30 SECOND）》原先预定2011年2月10日发售。现官方网站公开将延期发售，发售日目前暂订2011年内发售。《30秒勇者2》收录5个剧本，搭载了编辑30秒任务的编辑模式，还可以通过网络和其他玩家交换数据。以及大幅追加许多新关卡的联机模式，可以和其他玩家对战竞争，具备更充实的深入钻研要素。



●由ATLUS开发，预定于2011年2月17日发售的惊悚成人风格动作冒险游戏《凯瑟琳》，官方公开将在1月27日于PlayStation Store以及Xbox LIVE卖场放出试玩版。试玩版将可以游玩序盘包括开头动画，事件动画和动作游戏部分等等游戏内容。另外Xbox LIVE卖场将会开放金会员1月27号提前下载，一般会员则是2月3日开放下载。



●华纳兄弟互动娱乐今日发表声明，《战栗突击3（F.E.A.R. 3）》的上市日期延后到2011年5月，研发团队期望提供给消费者最好的游戏内容。本作原定于2010年推出，后来因为技术问题延期到今年3月发行，如今又再度更改了上市日期至5月。《战栗突击3》由Day1工作室研发，结合了恐怖传奇导演John Carpenter与恐怖漫画与剧本作家Steve Niles，再次打造恐怖的气氛。

●SQUARE ENIX于东京展开的SQUARE ENIX 1st Production Department Premiere发表会宣布，先前公布将于N3DS推出的《王国之心3D》正式定名为《王国之心3D〔Dream Drop Distance〕》。游戏中将收录新世界、充满3D立体感的新视角以及可切换双主角的新系统。不过，N3DS版《王国之心3D》的上市日期至今尚未发表。



●KONAMI日前于官方网站宣布将HUDSON完全纳入KONAMI体系之内，成为KONAMI的子公司。自2011年4月1日起正式生效，HUDSON的股权将于3月29日起步入历史。KONAMI表示将HUDSON完全子公司化是计划将HUDSON的经营资源投入日趋成长的社交游戏网络资源中，并打算将音乐游戏等等网络服务项目移转至事业主轴经营，尤其是手机游戏的项目将会是重点之一。将HUDSON完全子公司化之后将可以确保集团运作的灵活性，确切的应对市场环境的变迁。

●为纪念NAMCO BANDAI Games旗下人气游戏《超级机器人大战》系列，官方决定在1月26日放出怀旧下载游戏《超级机器人大战EX》、《第2次超级机器人大战》和《第3次超级机器人大战》。本次活动为《超级机器人大战》系列20周年纪念企划的一环，将于PlayStation Store开放付费下载，下载的游戏将可以在PS3以及PSP上游玩。



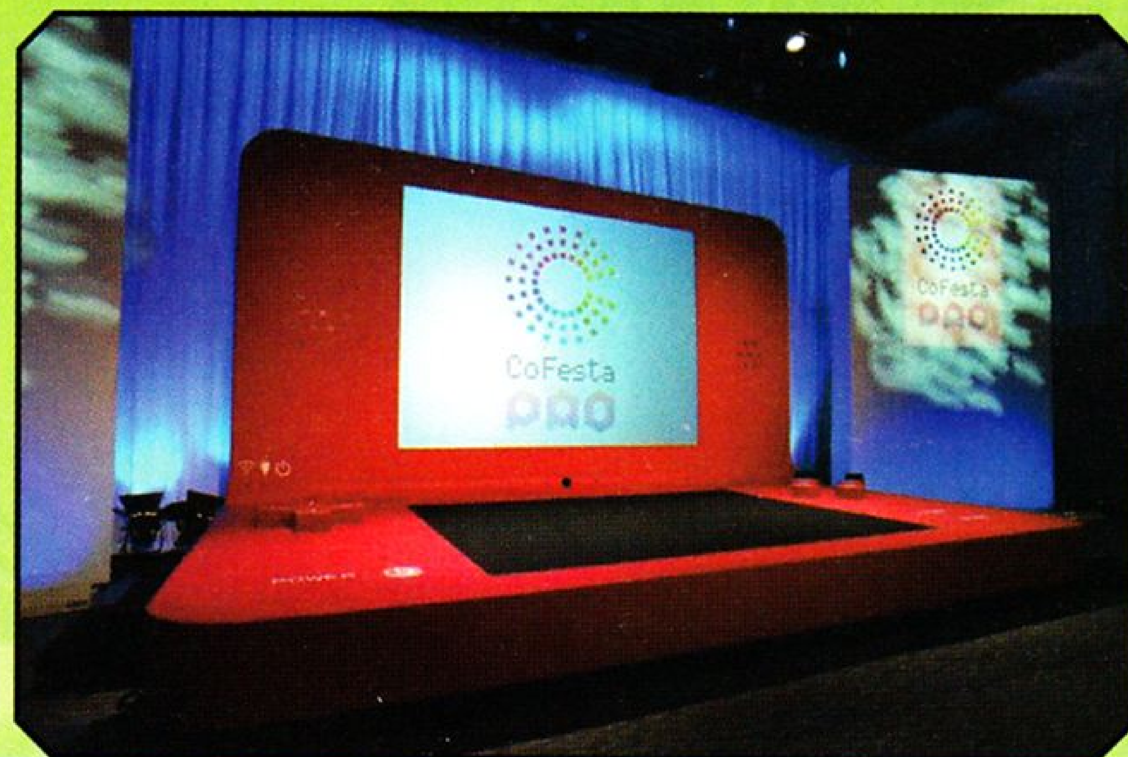
●由CAPCOM制作的《超级街霸4》最新版本《超级街霸4 街机版》近日公开之前一直遭到各界推测的新增角色杀意隆和Oni的参战游戏画面。继先前公开的阴、阳两兄弟之后，《超级街霸4 街机版》目前新增了4名角色。另外也在外国网站流出侧录对战影片。《超级街霸4 街机版》目前在日本已开始运营，今后是否还会有家用机的移植版，还有待官方的进一步消息。



●由CAPCOM制作，预定2月推出的PS3/Xbox360对战格斗游戏《Marvel vs. Capcom 3：两个世界的命运》再度公开两名新参战角色豪鬼以及Taskmaster，并放出角色登场影片以及对战影片。另外这两名角色要在游戏中达成一定条件才会开放。



制作人巡回演说之宫本茂篇



由日本经济产业省和VIPO（法人映像产业振兴机构）主办，2010年10月开始实施，以10位顶级制作人参加的，旨在培养、发觉年轻制作人的巡回讲坛，2011年1月19日举办了宫本茂专场（宫本茂PAO），讲坛将以演讲、作品展示等多种形式进行。除了宫本茂，参加此次活动的还有京都附近的剧团“欧洲企划”的上田诚和演员角田贵志。

最先演讲的宫本茂根据此次的主题，针对“造物（创造）”进行了详细的说明，“任何人都会感受到创造东西的乐趣。”而放在游戏上也是同样的，有趣的游戏，应该是“让玩游戏的人越琢磨越觉得有意思”，自己的工作应该是“怎样做出那样的游戏”。从这种思考出发诞生的周边就有NDSi和DSiLL的照相机功能，它不只是简单的摄影，也可以对照片进行加工，“不像是游戏反倒更像是应用了电脑功能的玩具”，当然也可以认为是“虽然不能进行游戏，但却因为能做有趣的事情反而更接近游戏”。

宫本茂今年参与的除了上述“造物（创造）”类游戏之外，还有DSi游戏《手札》（うごくメモ帐），这是一款类似笔记本的东西，玩家不仅可以写上文字而且还能进行配图配乐，加入玩家的各种创意，制作完成后还可以通过外设上传到网上和大家分享。从中可以看到宫本茂对“任何人都会感受到创造东西的乐趣”这句话的理解。30好几的人连续投稿的随笔以及在去年马里奥25周年庆典时入围的涂鸦，如今都被当做作品供奉起来。正所谓“如果你没有尝试过亲手创作东西的乐趣，那么经历过一次就一定会上瘾。”

随后上台的上田氏、角田氏隶属于“欧洲企划”剧团，这是一个还持有“FC时代”感性的努力团体，颠覆旧有的常识、果敢进行挑战这点与宫本茂极为相似，而且更加相似的是他们都是以京都为中心进行活动。

三人的谈话从对少年时的回忆开始，谈到了很多有趣的事物，比如黑板报、漫画、游戏程序等等，令人吃惊的是他们在幼时都是非常好动、勤于思考的。但是对从事游戏事业的宫本茂、从事舞台表演的“欧洲企划”来说，现在的工作都不是当初自己奋斗的目标。宫本茂说，“自己真的是为了游戏而做游戏吗？”，与其那样说，不如说更像是“为了得到称赞的自我炫耀欲望在作怪。”在这番坦诚的话语之后，三人开怀大笑，“欧洲企划”的二人也表示，进行表演，是以大学时代从事剧场演出的一个小契机开始的。但是为什么会以“游戏”、“舞台”为职业呢？宫本茂轻松地以这样一句话来概括，“任何人都喜欢做开心的事情，对吧。”

FFXIV制作人&导演吉田直树访谈



因开发小组的体制改革以及为进一步提高游戏品质而宣布延期的《FFXIV》，一直受到玩家的密切关注，身兼新制作人及导演的吉田直树（2004年进入史艾，曾参与《勇者斗恶龙》系列的制作）接受了采访，就一些玩家关心的问题回答了记者的提问。

——2010年12月10日公布了《FFXIV》开发团队重组的重大消息，那么到底是什么原因导致这样一个结果呢？

吉田　2010年9月开始陆续收到了玩家的反馈，但其中多为更高质量的期望及不满的意见，既然冠以《FF》之名，哪怕倾尽全公司之力也要让其表现出应有的高品质，这是公司一直以来所秉承和坚持的。

——什么时候做出决定的？

吉田　2010年11月下旬。

——也就是说做出决定以后，立刻就将这件事透明化了是吗？

吉田　新开发小组的核心成员在之前口头传达过，不过真正敲定是在2010年11月下旬，我原本只是担负着导演的职责，突然所有的责任都压在我的肩头这还是绝无仅有的（身兼制作人、导演两职）。

——吉田先生一人身兼两职的理由是什么？

吉田　在游戏业界，制作人和导演的界限十分暧昧，而作为多人线上游戏的《FFXIV》在发售后还要继续维持运营，所以制作人的工作就变得相当重要；而通过之前的反馈，得知玩家对游戏的期待很高，这就需要导演对游戏进行及时的把控，导演的作用也不容小觑。现在，速度是第一优先对象，所以一人身兼两职可以说既提高效率又方便向开发团队进言。

——虽然要根据调查问卷的结果再做决定，但是对吉田先生来说，《FFXIV》中有没有优先需要改变的要素呢？

吉田　俗称“UI”，也就是操作方法、画面配置等相当于玩家与游戏之间的接点部分。即使其他部分有改善，而操作方面没有什么变化的话，玩家就会很轻视，质量提高的游戏要素反而无法让玩家感受。另外，战斗方面也会有所改动。

——顺便问一下，截止到现在为止收到的问卷调查和读者反馈中有什么反应吗？

吉田　目前已经收到了绝大多数核心玩家的反馈，但是距离截止还有一段时间，那时候才能进行公布。

——在问卷调查中有这样的提问，“最希望追加的设施是什么？”，接着下面给出的选项里有“竞卖所”这样比较具体的选择，针对这点是出于什么考虑呢？

吉田　“竞卖所”是《FFXI》中的系统，之前设计这个系统的初衷就是为了方便玩家之间的经济活动，它是一个操作简单而又方便的系统。如果不能带给玩家这种效果，那么“竞卖所”就绝非实质名归。



——之前曾经提示过四个关键词“FUN、LIVE、REBOOT、REBUILD”，这四个关键词有什么寓意吗？

吉田　因为无法详细说明，所以只好使用关键词来代替，当从游戏中获得惊喜以后，也许会说出“这就是之前透露的XX吗？”我们希望关键词能够起到这样的作用。其中也有“再启动”、“再构筑”的意思，也就是对游戏系统的调整和变更。

——问卷调查上写着“第一回”的字样，这么说来以后还会有第二、第三回吗？

吉田　是，如果一开始就把问题设置的很细，那么玩家方面的反馈也会很零散，难以找到重点，无论如何，开发团队的工作都会耗费相当的时间，在这段时间可以喝玩家进行交流，为游戏指明方向。

——最后，面对众多牵挂PS3版《FFXIV》的玩家，吉田先生有什么话要说吗？

吉田　由于发售日未定，让玩家陷入茫然不知所措的境地，我们感到十分抱歉。我们一定会做出让玩家发自内心称赞的高质量作品，以不辱《FF》之名，敬请期待。

索尼“亮剑”
上演次世代掌机大战



索尼SCE在1月27日的新闻发布会上公布了PSP的后续机，出人意料的是新掌机并非PSP2而是暂时命名为“Next Generation Portable”，简称NGP，官方宣称玩家在新掌机NGP上，将获得超越PSP和PS3的游戏体验，并享受到与现实联动的革新游戏，但能否实现还需拭目以待。

发布会上，Capcom的游戏制作人竹内润还在现场用NGP演示了PSP版的《怪物猎人P3》。第三方在现场为NGP演示的游戏包括世嘉的《如龙4》和Konami的《合金装备4》等，另外还宣布有一款专门为NGP开发的《使命召唤》正在制作中。

平井一夫在会上宣布，NGP预计将在2011年的圣诞假期登陆日本，以下是这台次世代掌机的详细规格参数：

●功能

可触控屏幕

NGP使用高敏感度的可触控式OLED屏幕，支持16：9，分辨率为960X544，是PSP（480X272）的4倍，相当震撼，同时机身背部的多点触控板与正面OLED屏幕大小一致，并且同时支持触控和按键操作。

更多情报获取

为了让更多的玩家享受到游戏的乐趣，促进更广泛的交流，所有游戏都支持LiveArea™，玩家既可以通过网络获得来自游戏厂商的最新情报，还可以看到同一游戏其他玩家的达成情况，实时更新。通过Near服务系统，可以显示以玩家为中心，一定范围内的NGP上在进行什么游戏。

四核&3G

NGP采用了基于ARM® Cortex™-A9架构的四核处理器，支持3G网络，使玩家可以在更多的地方连接网络。同时还支持WiFi无线局域网、提供蓝牙并具有GPS导航功能。

专用卡带

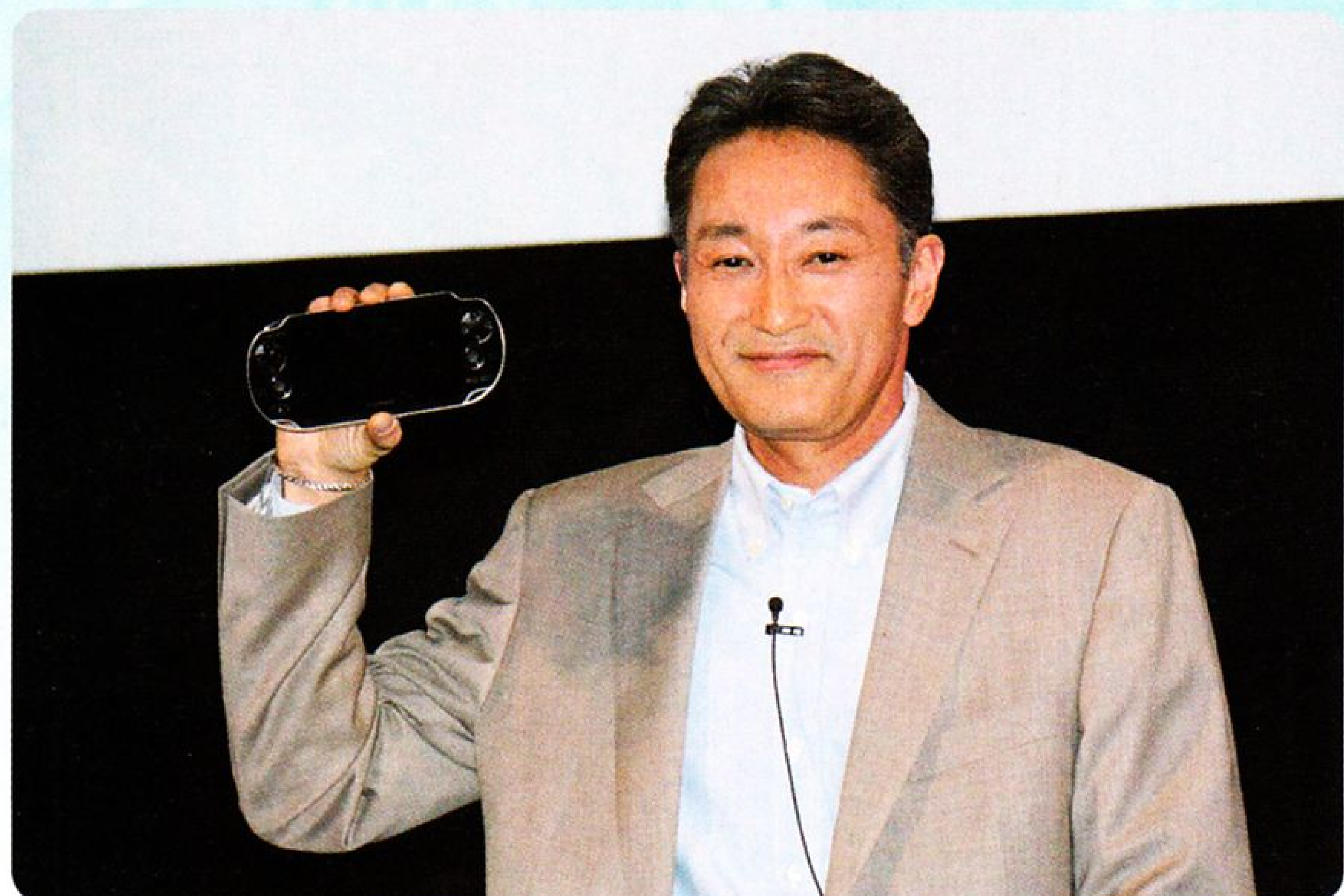
NGP使用的游戏媒介由PSP的UMD变为小型闪存式卡带，据称在未来还有进化可能，以适应大容量游戏的需求，卡带可以直接保存游戏存档和追加内容。

向下兼容

NGP可以通过索尼新发布的PlayStation Suite平台兼容初代PlayStation游戏，而且还可以向下兼容所有以下载方式发售的PSP游戏。

六二二配置

新掌机NGP支持六轴感应；在原PSP左摇杆的对称位置设置了右摇杆，使新掌机成为世界第一个双摇杆掌机；配备了前后双摄像头。







●数据

CPU： ARM® Cortex™-A9 core (4核处理器)

GPU： SGX543MP4+

外观尺寸：182.0 x 18.6 x 83.5mm (长x高x宽)

屏幕： 5英寸（16：9）、960X544、1677万色、有机EL显示器、多点触控

背部触控板： 多点触控式

摄像头： 前后各有一个摄像头

声音： 内建立体声扬声器，内建麦克风

动作感应： 六轴动作感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速器）

定位系统： 内建GPS、Wi-Fi定位服务等

键位设置： PS键（Home键）、方向键（上/下/左/右）、动作键（三角/圆圈/方块/叉子）、肩键（L、R）、左摇杆、右摇杆、START键、SELECT键、音量调节键

无线通信： 内建3G移动网络连接模块，IEEE 802.11b/g/n (n = 1x1)(Wi-Fi) (Infrastructure mode/Ad-hoc mode), Bluetooth 2.1+EDR（A2DP/AVRCP/HSP）

蜀

刘禅 公嗣

声：松野太纪

刘禅是刘备的长子，不知道从什么时候开始被人一直认为是个无用的君主，其实阿斗并非像人们所想的那么无能，在诸葛亮死后刘禅还做了29年的皇帝，没有一定的才智是肯定做不到这点的。

刘备 玄德

声：远藤守哉

刘备是西汉中山靖王刘胜的末裔，与结义兄弟关羽、张飞一同投身乱世战场。是个重情重义的名君，有着感性凌驾于理性的性格倾向。温厚的人格吸引了许多英雄豪杰肝脑涂地衷心相随。

诸葛亮 孔明

声：小野坂昌也

诸葛亮是为礼为义鞠躬尽瘁的当代天才。为了回报三顾茅庐之礼而投效刘备，以明晰的判断力与公正无私的言行，获得足以支撑一国的信赖。手持白色羽扇，在战场上展现神机妙算。本作中造型显得更加成熟。

势必震撼玩家心灵防线 涅槃重生的无双新作



KOEI预定在今年3月10日推出的《真 三国无双6》是以纵横战场一骑当千为主题的系列最新作，本次官方放出了游戏角色的「EX 攻击」动作系统设定信息，以及更多登场角色，本次公布的人物包括新角色刘备之子刘禅和夏侯渊之子夏侯霸，还有在前几作中就已经登场的张郃、小乔、诸葛亮、刘备以及董卓。



↑装备擅长武器可施展「EX攻击」，武将身上会发出蓝色光芒。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真 三国无双6			2011年3月10日
	动作	KOEI	7560日元	日版
	蓝光	1~2人	分辨率未定	12岁以上

魏

张颌 隽 声:幸野善之

张郃是魏国名将，原本是隶属于袁绍麾下的将领，后于官渡之战时投靠曹操。是个有着绅士谈吐与美艳魅力的武人。除了武艺娴熟之外，也有着喜好书法与音律等优雅的一面。



武将都有自己擅长的武器，当装备这些武器时就可以施展专属的「EX 攻击」，有着比一般武器更强大的威力。



赵云用枪□□△后追加△来施展不可防御的攻击，曹操可以在刀的△后追加△施展冻结敌人的攻击。

晋

夏侯霸 仲权 声:赤羽根健治

夏侯霸是夏侯渊之子，有着不输于自己父亲的性格，但因为外表很年幼所以用盔甲来掩饰。由于是出身名门而被周遭人们倍加期待，不过在魏国发生政变后立场变得相当危险。

吴

小乔 声:宇方淳子

小乔是乔玄之女、周瑜之妻，与大乔并称「二乔」。性格天真无邪不晓世事，为了伴随夫君周瑜而以游戏的心情共赴战场，因此有着初生之犊般全然无惧战场恐怖的勇气。

他

董卓 仲颖 声:堀之纪

董卓原为西凉太守，后应大将军何进征召进军洛阳，趁着局势混乱拥立幼帝掌握政权。收猛将吕布为养子，凭恃着武力在洛阳倒行逆施。是个如恶鬼般残虐、如罗刹般冷酷的人。

虽然夏侯霸外表很正太，但是武器却异常拉风，而这次董卓也回顾到了霸气的造型。





声：钉宫理惠

虽外表开朗却曾经自杀
从不摆高人一等的样子
国民偶像

PS Portable PSP	本刊译名：高校狂师			2011年春
	动作冒险	Spike	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

很长一段时间以来，黑帮暴力团头目+校园生活的作品在电影、电视、小说中颇为活跃，而这款游戏正是以黑道势力“大神组”老大“ 虎男”成为学校老师为契机做成的看起来充满暴力却处处温暖人心的动作冒险型游戏。另外，作为女一号的新堂老师和女二号的末广都具有秒杀一代男的气场，声优方面更是有钉宫理惠与远藤绫的强势加盟。



梶虎男

声：小西克幸

自幼被抛弃由黑道收养
我行我素的副极道鲜师
食人之虎



故事发生在以懒散著称的龙锋学院3年级D班，新任班级教室竟然是黑道“大神组”的老大 虎男，听起来有些唬人，不过虎男及其领导的“大神组”却是以宣扬侠义道而著称。







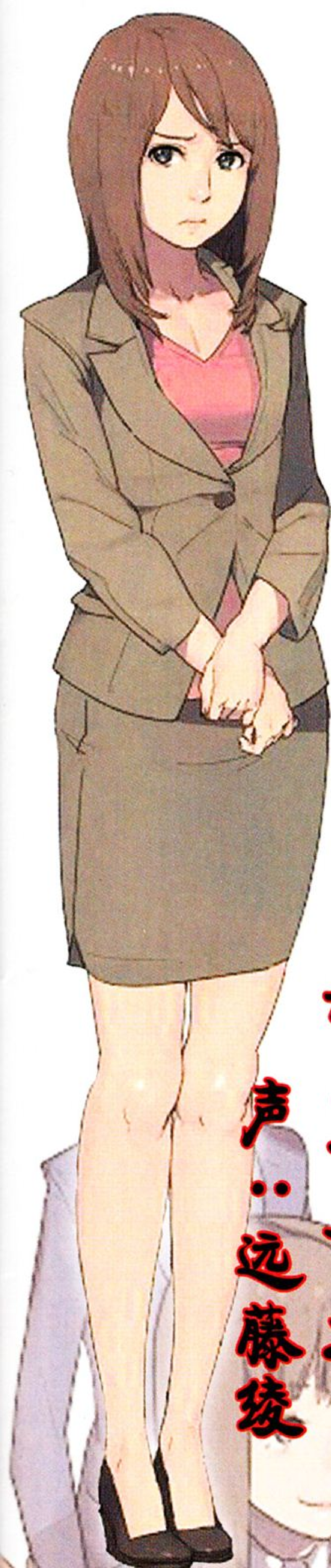
……处可以见到末广对自己的偶像身份厌恶至极的镜头，可见偶像承受的压力绝非寻常。



→右图中被学生围观的就是在人前备受关注的“国民级偶像”末广结衣，在同学面前从不摆出偶像的姿态，这亲民作风也受到大家喜爱。

←在自我介绍时，虎男一副老子天下第一的气势，介绍完自己的名字之后，不忘补上一句，“不服的混蛋可以私下找我单谈”这样的话。

之所以有着侠义道的柔肠，是因为虎男幼年曾被双亲抛弃，后被“大神组”首领收养，所以他搞不懂这些被父母疼爱的孩子到底有什么表现不满的资格，于是使出各种手段让他的学生们体味到自己身处的幸福和甜蜜。





←死板女教师新堂，只知道在莫名奇妙的方向使劲儿，虽然初衷很好，但却让学生燃不起来。

受父母影响一根筋地为着伟大的教育理想而努力，却因现实而极度失落。





新堂美玲

声：远藤绫





↑←曾经的努力少年因为一次暴力冲突而前程尽丧，现在是班里不良少年的头目，与虎男对立。

3年级D班的学生，以前曾有望成为职业运动员，后因滋事而被勒令退出体育部，失去人生目标的他也从此开始破罐破摔。



石川翔

声：浪川大辅

玩家操控黑道教师虎男时，可以前往的场所有很多，如学校里的走廊、屋顶、校舍、教室，户外的公园、闹事、花店、住宅区等，玩家可以在这些地方收集情报。



为了与同学搞好关系，可以与他们进行对话提高友善指数，甚至可以进行网球、棒球对抗，进行知识竞赛大比拼，更甚者居然可以为女同学进行按摩以提高好感度。提高好感度的小游戏充满了娱乐性，而且其中不乏创意要素。





前面已经提过两位女主角的声优，而男性角色的声优也同样不容小视，分别是浪川大辅和小西克幸。除了个性张扬的主角、新奇搞怪的小游戏以及暖透人心的剧情，强大的声优阵容更是为本作注入了强大的活力。

有背景的老师与有故事的学生大碰撞

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON
TRIGGER FINGER

PS3	本刊译名：皇牌空战 突击地平线			2011年上半年预定
X360	模拟驾驶	NAMCO BANDAI Games	价格未定	美版
	蓝光/DVD	多人	分辨率未定	审查预定

参与横跨全球的战斗，
各式各样的多重精锐战斗机等待你的驾驶

《皇牌空战：突击地平线》是于1995年6月就初次登场的《皇牌空战》系列最新作，本作的制作团队之前就曾表态本作将不仅仅不只是续作，而是一场以“新生（Rebirth）”为目标，为玩家展现在超高速飞行状态下将敌机化为粉尘的破坏演出与爽快战斗的革命。

折翼天使的垂死悲鸣 刻不容缓的魄力空战



《皇牌空战》系列在家用机平台上的最新作《皇牌空战6：解放的战火》还要追溯到2007年，此次的《突击地平线》是该系列睽违3年后再度登场家用主机的正统新作。





游戏将以2015年的非洲为故事背景，因反政府运动越演愈烈，当地政府只得向联合国请求援军以对抗沿海的反政府军与海盗。北大西洋公约组织（NATO）会员国于是决定派遣联军在非洲各地展开作战行动，而战局也随后陷入僵持。

威廉·比邵普

杰斯·古铁雷斯

在游戏中玩家将扮演空中编队“战狼”中的一员，作为多国联合联合部队的主要战力，你需要与队友驻扎在非洲基地，并肩作战只为清剿反政府军和海盗，而在整件危机背后似乎还隐藏着更大阴谋……









战狼小队 闪耀非洲大陆

某天，参与地面军事行动的直升机部队突然遭受强光与暴风的袭击而坠落，生还的数名士兵还遭受到了严重的烧伤。此一事件导致“反政府军似乎开发出新型炸弹”的谣言在基地中四处流传。究竟反政府军是如何开发出这样的高新武器的呢？



近距离攻击系统 魄力空战全景展现

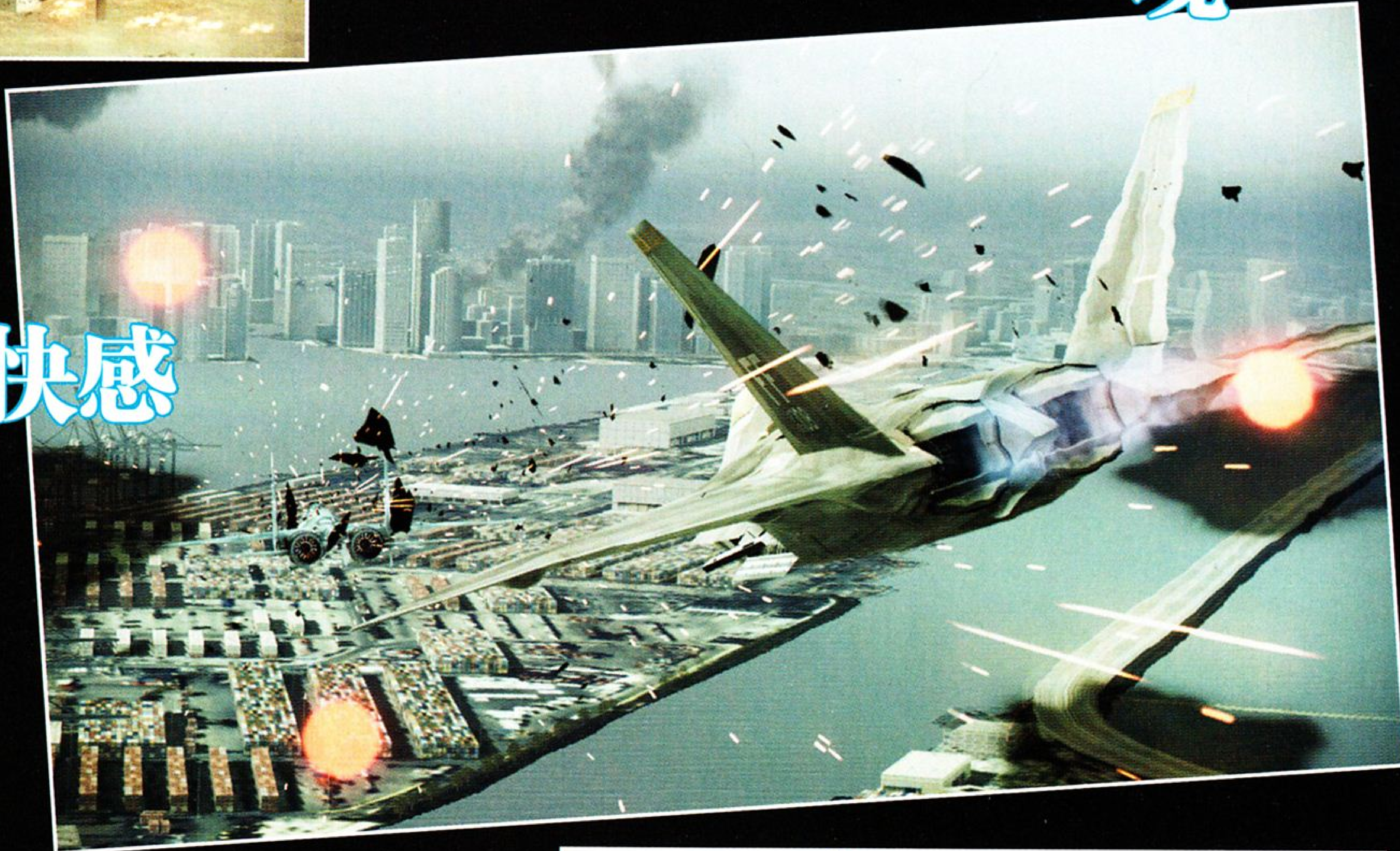


《皇牌空战：突击地平线》在游戏系统设定中将首度导入被称为“近距离攻击”的新系统，以此来呈现战斗机的高机动性与高戏剧性的魄力空战缠斗演出。当玩家以超音速穿梭于摩天楼建筑群之间紧咬敌机尾巴进而将之摧毁殆尽时将会体验到火光碎片迎面而来的激烈战斗快感。

游戏中玩家只要从敌机后方接近就会进入近距离攻击状态，这是就需要玩家依照敌机动向快速反应，展开激烈之极的超近距离缠斗。只要将敌机保持在抬头显示器中央的“攻击圈”内，就可以提升飞弹的导向性。

超拟真的空中战斗快感







当玩家以近距离攻击成功击落敌机时，游戏还会以特写镜头、飞弹尾随镜头与慢动作镜头等电影般的动态运镜来呈现敌机爆炸解体坠落的魄力场面，甚至连弹射而出的敌方飞行员脸孔与敌机垂死挣扎时的悲鸣都清晰可辨。



生死一线 极速空战令人欲罢不能



PS3 / X360	本刊译名：阿修罗之怒			发售日未定
	动作冒险	CAPCOM	价格未定	版本未定
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

CAPCOM的谜之动作游戏《阿修罗之怒》放出最新宣传视频，视频中环境阴暗声音低沉，给游戏加上层诡异的气氛。视频以身穿斗篷半遮面男子为主角，展示了摔投等一连串让人眼花缭乱的技能，以及敌人从天而降压迫性临场效果，其中还包括面临身高超过主角数倍的巨人雕像毁灭打击时的危险镜头。



←从白发主角的裸露身体上可以看到很多铭文似的纹身，似乎与他的愤怒有着千丝万缕的联系。



→虽然面对的是体型超过自己数倍的巨型敌人，但是依然可以轻松把其制服并托起成为投掷攻击的道具。

敌强则我越强 怒气瞬间爆发



←在仰视角下看敌人的身体，会觉得格外巨大，但男子竟能挡住其攻击。

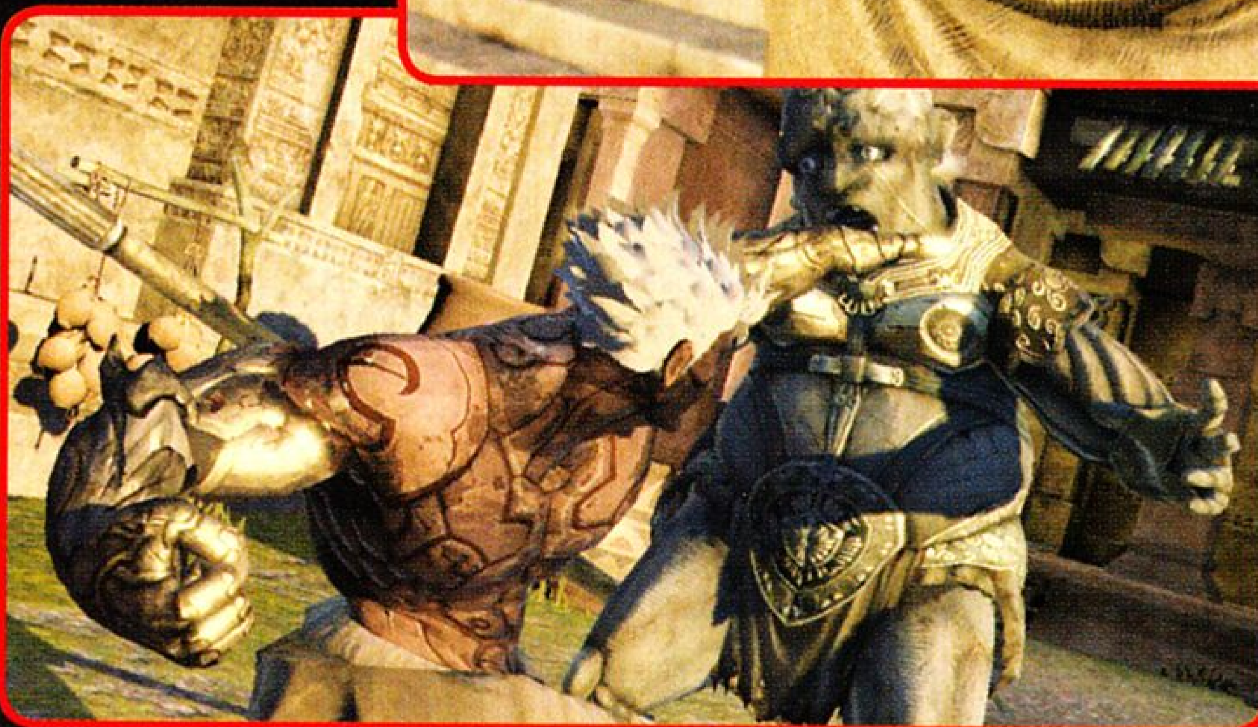
根据TGS和最新视频中的暗示，右图中身披斗篷、目露凶光的白发男子应该就是游戏的主角。

释放逼人寒气





→面对杂兵一样的对手时，可以将其作木桩，以尝试不同技能对敌人产生的效果，大可不必一扫而过。



虽然敌人被抓住时，眼神中也会露出让人觉得可怜的恳求神态，不过想起TGS视频中，主角浑身插满利剑时的样子就不禁理解白发男的处境，强者生存，犹豫不用。

临场感十足技能特效爽翻天

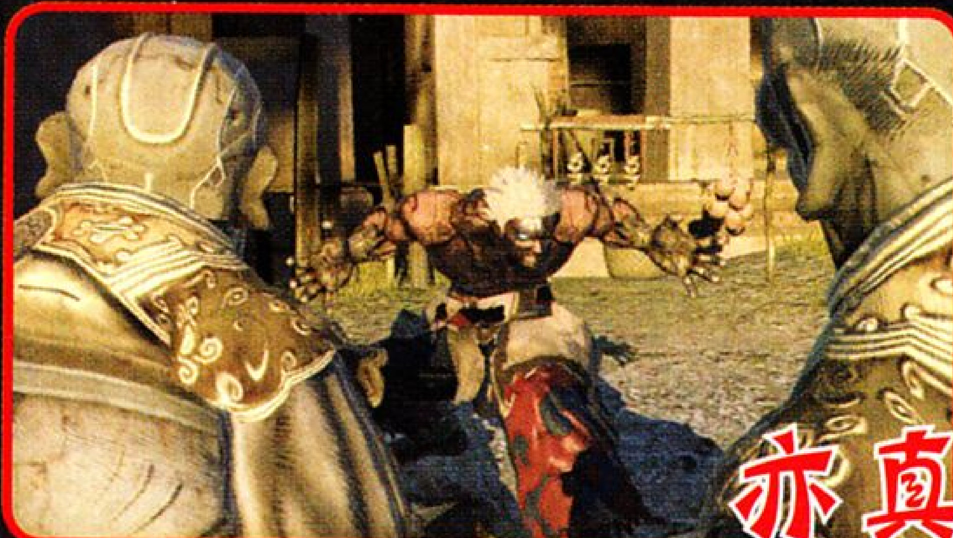
新的宣传视频并不像之前TGS上那样凌乱破碎，之前渲染的两个类似于决斗的场面也变为音乐衬托下，各种技能及遇到的一些奇模怪样敌人的展示，相同的是两个视频中都没有突出连贯的主线及剧情，相信本作的重点也正如制作方宣传的那样，更多在动作爽快感和画面效果上。



→近距离可以看到，巨大敌人打扮怪异，有些像古代教义中的巨大僧兵，这些敌人好像多行动笨拙，迟缓，对主角不构成威胁。



←当抓住敌人时还可以将敌人作为飞行道具，对其他敌人给予投掷打击，从插图中就可以感受到相当的速度感。



新视频中展示的一连串让人目不暇接的连续技，足以证明本作的卖点。但距离TGS已3个月的今天，仍未确定具体的发售时间，也让玩家们如坠雾里。

亦真亦幻真假难辨

冒险的舞台是利杰·马克西亚

以精灵术为基础发展的文化而发达的世界利杰·马克西亚。在那里有着人类与诸多的魔物以及精灵们存在。人类通过脑中名为“灵力野（GATE）”的器官能够产生作为世界根源能量的MANA。而以MANA为食量生存的精灵，从人类处获得MANA的同时作为报偿，使人们能够发动精灵术。这就是以精灵术为媒介构成的人与精灵的共生关系，也是利杰·马克西亚的文明基础。从最简单的生火、照明到究极魔法，精灵术渗透到了这个世界的每一个角落。









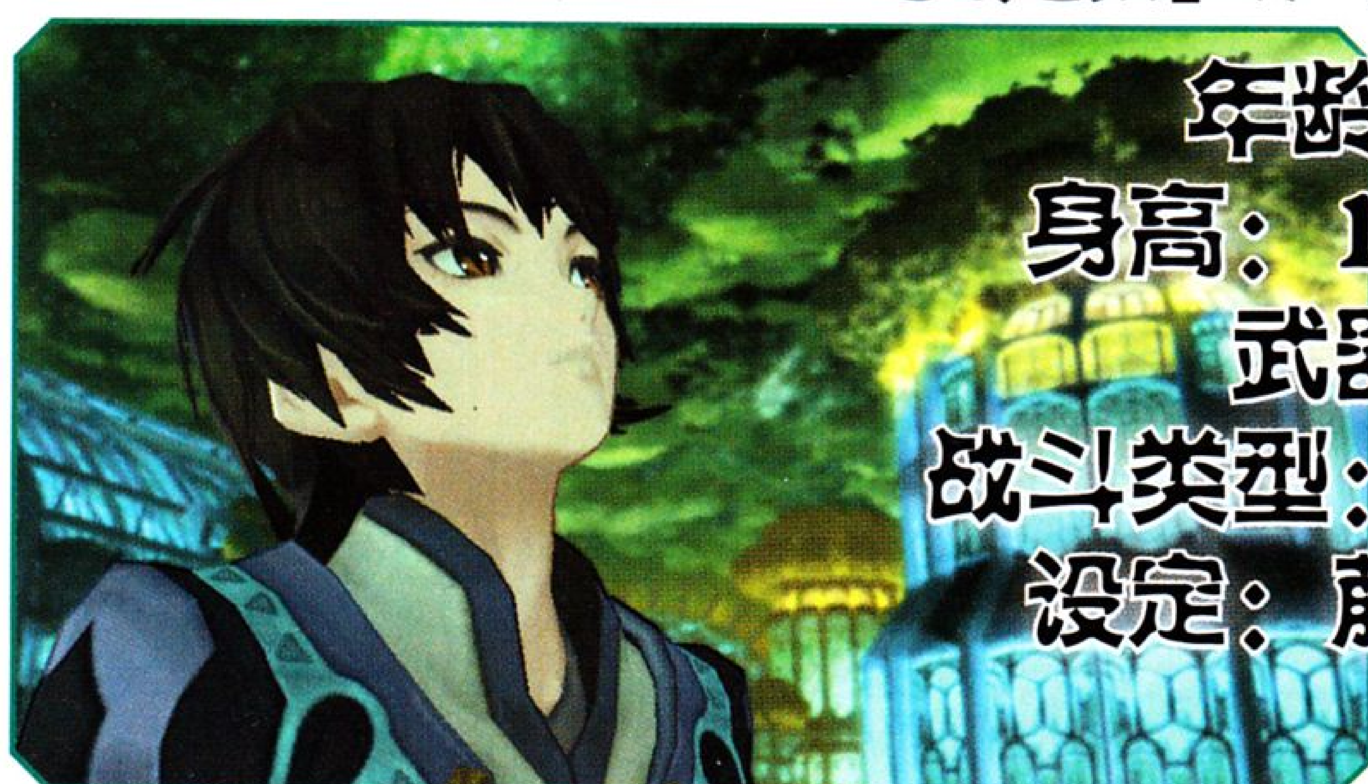
现在的利杰·马克西亚分为拉·修加尔与阿·吉尤鲁两个大国。位于南部的拉·修加尔得益于其温暖的气候和肥沃的土地，是个具有悠久历史传统国家。具有一定的守旧倾向。而阿·吉尤鲁则是由王将北方少数民族与边境国家统一而成的联邦国家。国土大部分由险峻的山地与干燥的荒野构成。两国针对整个利杰·马克西亚的霸权争夺长期维持着对立关系，国交甚为险恶。近年，由于拉·修加尔王独裁政权的越发严重使得两国形势日益恶化。

蜜拉·马克斯威尔（声：泽城美雪）



年龄：20岁
身高：168公分
武器：剑
战斗类型型：术剑士
设定：猪股睦美

裘德·马提斯（声：代永翼）



年龄：15岁
身高：163公分
武器：拳套
战斗类型：拳法家
设定：藤岛康介

本作标题中的“XILLIA”是将表现无尽大的数量词ZILLION，其首字母改成代表未知与交叉命运的X之后的XILLION，再加上传说系列常用的“~IA”词尾进行造语而成的XILLIA。包含了无尽的新的邂逅与回忆的交织这一层意思。某个角度反应了游戏的主旨。



作为传说系列诞生15周年纪念作品，NBGI传说小组公布了传说系列最新作《无尽传说TALES OF XILLIA》的制作计划。本作中将采用系列首创的双主角系统，男女主角人设分别由系列御用画师藤岛康介和猪股睦实负责，可谓是强强联手，阵容极为强大。

本作发售日预定为2011年内。

TALES OF XILLIA™
テイルズ オブ エクシリア

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：无尽传说			2011年预定
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	蓝光	1-4人	分辨率未定	审查预定



Wii	本刊译名：SD高达 G世纪 世界			2011年2月24日
PSP	战斗模拟	NBGI	6090日元	日版
	DVD/UMD	1人	分辨率/记忆卡容量未定	全年龄

《SD高达G世纪》系列的最新作，惯例地登陆低端的Wii与PSP平台。本作最大的卖点是积聚全系列高达作品的机体，全时代50部作品中的数百部机体、人物登场，可以说是系列最高峰。游戏增添了不少新系统，比前作更加丰富、细腻而且人性化。可以说是所有喜欢高达的玩家绝对不能错过的一作。



高达OO第二季 Ahead先驱魁式

高达OO第二季中登场的Mr.武士道专用Ahead改造机。从本作开始OO第二季的系列机体正式登陆游戏平台，可以说值得纪念的一刻了。





↑→作为高达OO第一季的机体，第二次登陆本作。三架座天使高达，远程、近战、面制压三兄妹三架机体将伪GN炉连结使出的终极一击！

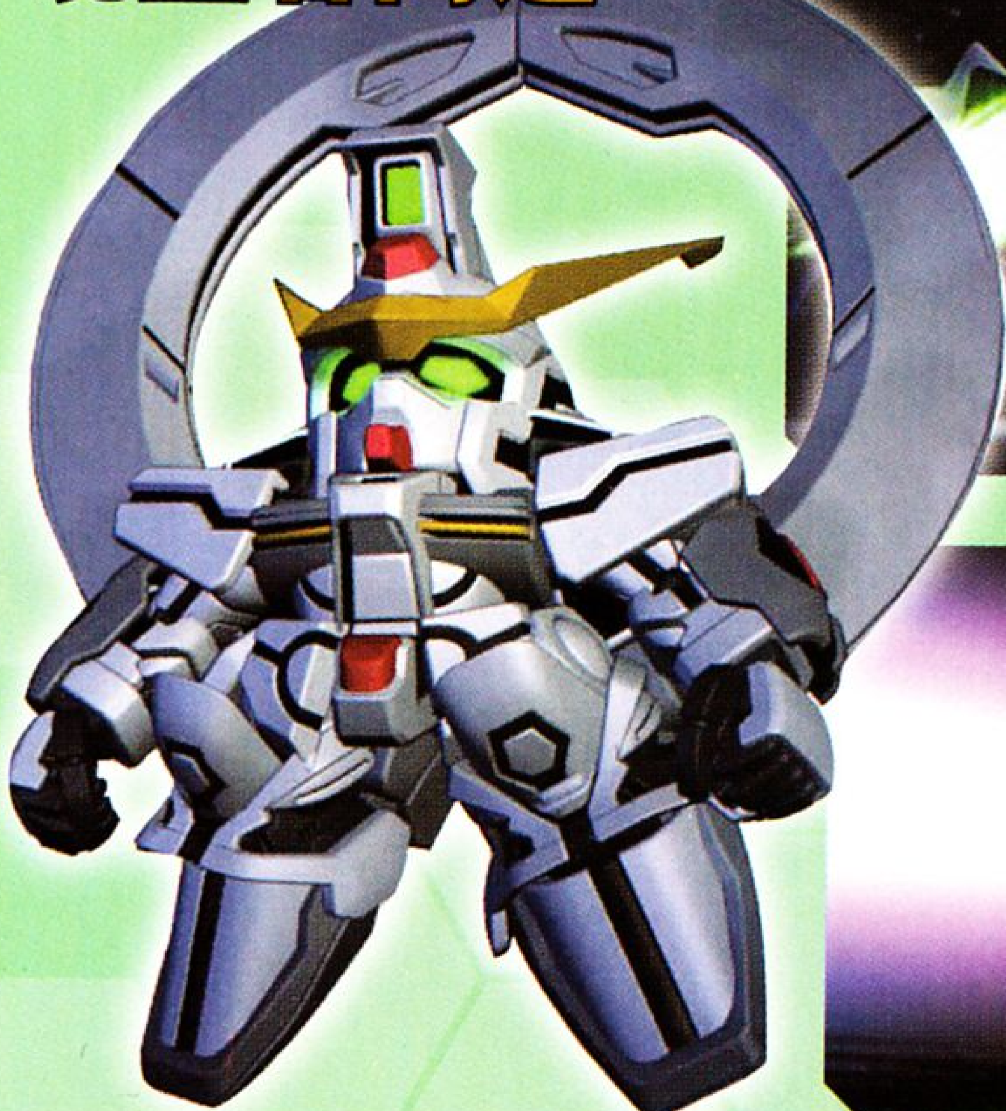
高达OO座天使三位一体



高达OO第一季 纳多雷高达

高达SEED观星者 观星者高达







←SEED外传的机体与美女机师，本作各种外传的机体与角色都有乱入。

本机是高达SEED的外传ASTRAY的续篇《高达SEED X ASTRAY》的主角机。作品讲述了正传背后的故事。



高达SEED X ASTRAY X异端

旧吉翁的荣耀 黑色三连星



三架黑色大魔通过使用三种不同武器进行波状攻击，这就是著名的吉翁黑色三连星。本作中也有很多这样的跑龙套角色存在。想要他们在战场上大显身手需要注入极大的爱情来培养。

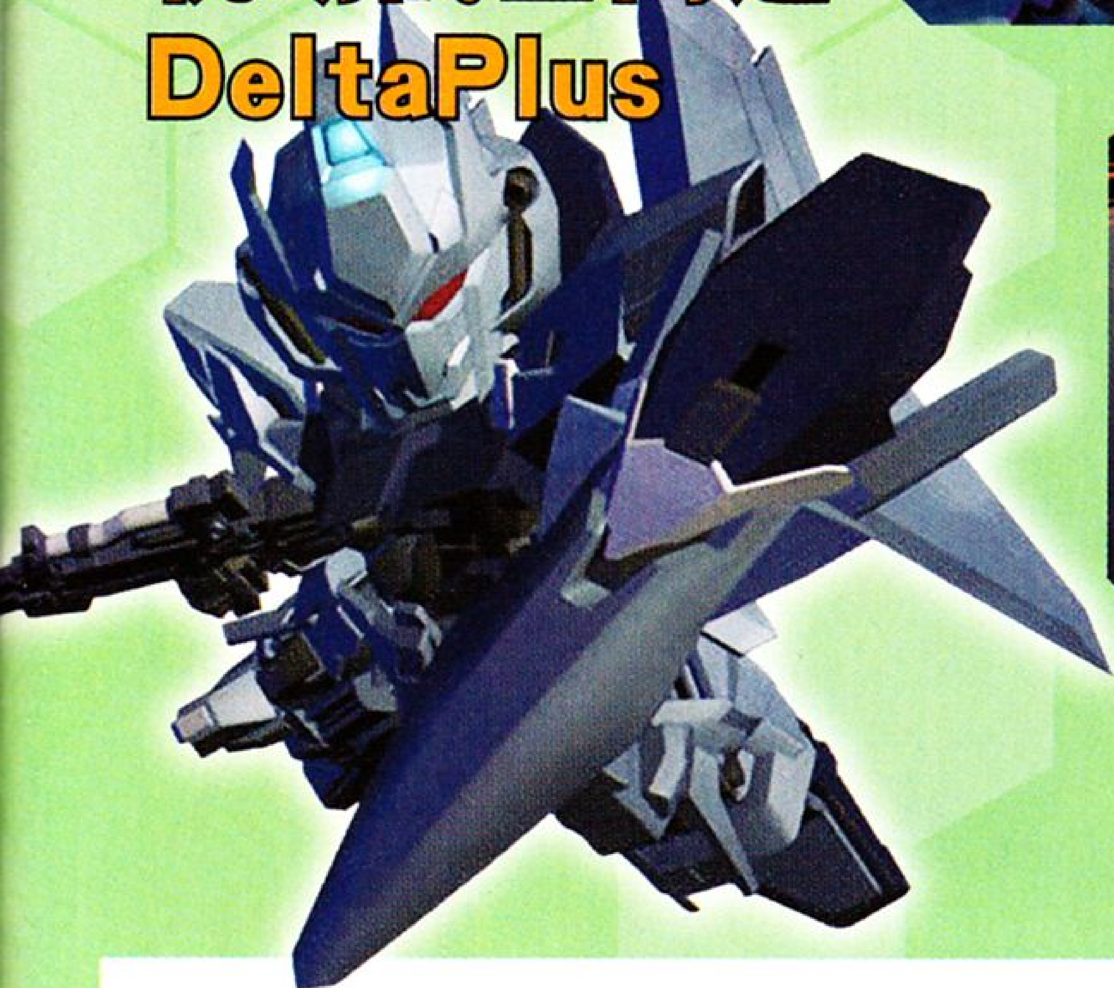


机动武斗传G高达 神高达



另类的格斗系高达作品《机动武斗传G高达》的主角多蒙的最终机体，HP降低到一定程度后发动明镜止水技能后机体全身将变成金色。这时机体的全部能力得到提升，并且可以使用终极必杀石破天惊拳。

机动战士高达UC DeltaPlus





百式的同系列机体Delta的改良型后继机，与没有搭载变形机构的百式和存在缺陷的Delta不同，本机是经过时间与科技进步后诞生的完成型。

机动战士高达SEED 自由高达 流星装备





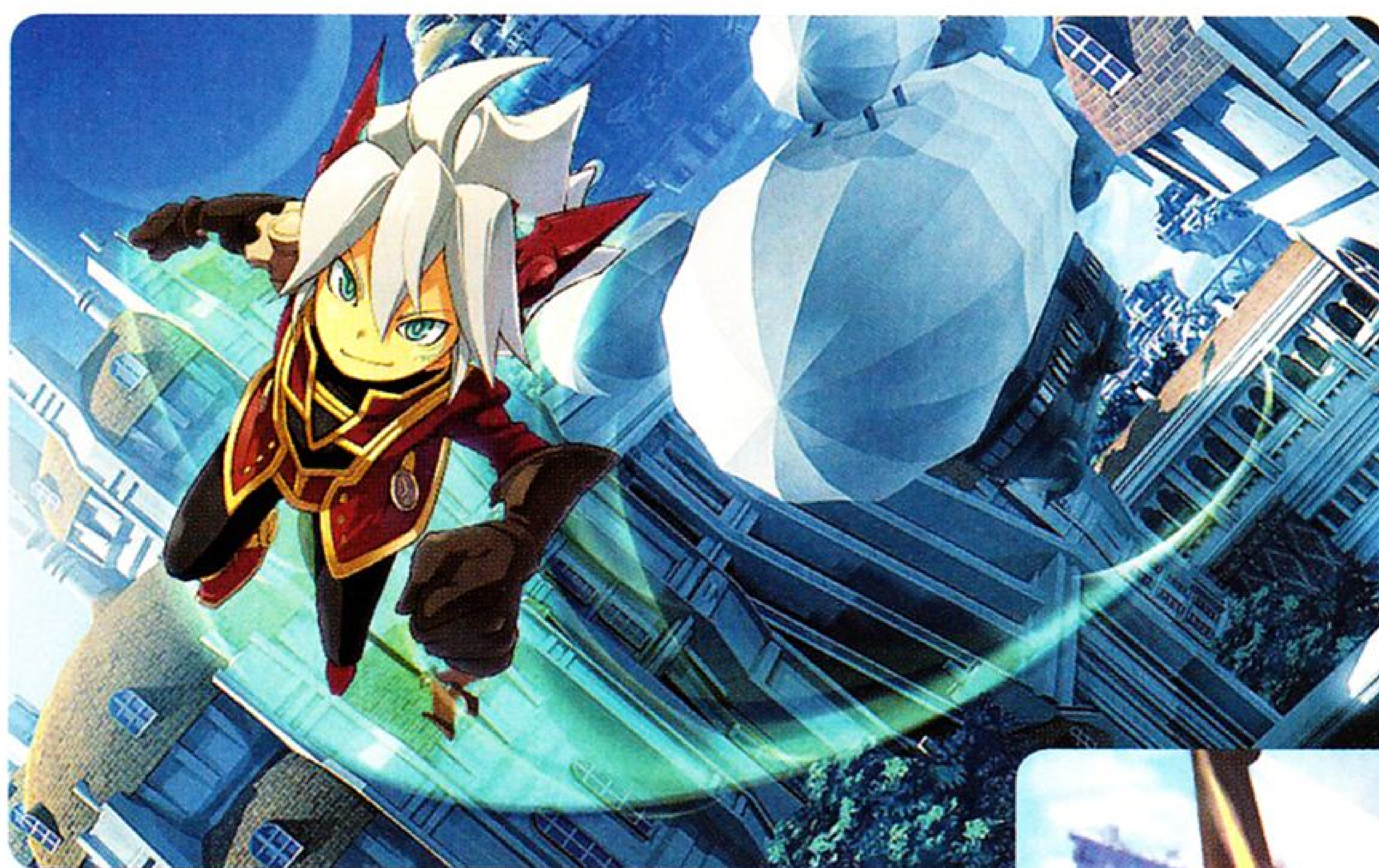
高达SEED最终战装备，强大的自由高达MA化之后可谓是真的一机当千。在本作中收集各种机体的换装也是一种乐趣。

天空の機士ロデア

Wii / N3DS	本刊译名：天空机士罗迪亚		发售日未定
飞行动作	角川GAMES	价格未定	日版
DVD/卡带	1~4人	分辨率/记忆卡容量未定	审查预定

《天空机士罗迪亚》是以广大的天空大陆“加鲁达”为舞台，失去记忆的纳加帝国高性能机器人主角罗迪亚（CV：中村悠一），被女主角热爱机械的加鲁达少女伊恩（CV：花泽香菜）由千年的沉睡中唤醒。为了保护加鲁达不收纳加帝国的侵略，展开了纵横天际的战斗冒险。







←通过Wii的体感操纵和3DS的触控实现简单的空中动作操作。

飞跃天空的冒险 横跨千年的思念

本作由PROPE公司开发，角川游戏所属长谷川仁担任制作人，PROPE的著名制作人中裕司担任执行总监，并由曾经手传说系列实弥岛巧担任编剧。





PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战国无双3 Z		2011年2月10日	
	动作	KOEI	6800日元	日版
	蓝光	1~2人	720P	12岁以上

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：战国无双3 猛将传		2011年2月10日	
	动作	KOEI	3800日元	日版
	DVD	1~2人	480P	12岁以上

1.KOEI预定在今年2月10日推出无双系列最新作《战国无双3 Z》与《战国无双3 猛将传》，本次的无双作品采用了PS3和WII的跨平台制作，并且在游戏名称内容上都有或多或少的区别，作为之前Z53的扩充性质游戏以及356发售前的开胃菜，本作究竟表现如何让我们拭目以待。

无双超大作双剑齐发射！

《战国无双3 Z》是融合《战国无双3》与《战国无双3 猛将传》内容于一体的游戏作品，画面配合PS3提升为 720p 高分辨率与 60fps 高流畅度，呈现更华丽的声光效果。





《战国无双3猛将传》是《战国无双 3》的扩充版，新增3名武将和10名武将的「无双演武」，收录2种新模式，强化「村雨城」模式在线合作游玩，可单独游玩新增要素部分。

创史演武模式登场





创史演武是新增的模式，玩家须从武力、智力、财力中挑选一种作为自己的“人生目标”，并通过挑战战役的方式来达成。

决定好人生目标游戏会提示玩家目标的具体期限要求，虽然不论玩家成功或失败游戏都可以继续进行下去，但是成功的话肯定可以获得更优厚的报酬。



朝着人生目标奋起前进



战斗中获得的功勋会换成金钱，战场上也可取得金钱。金钱可用来雇佣武将、提升等级或购买道具，在结束创史演武后取得的素材与装备会继承到无双演武与模拟演武中。





这次游戏追加了十名之前没有「无双演武」剧本的武将剧本，加上新人物本作一共新增了13个剧本供玩家游玩。



←柴田胜家和阿国都是本作中新增无双演武剧本的武将，另外还有11个全新剧本将会登场。

全新的无双剧本 全新的游戏感受

变装雷霆再次归来！





↑前作中人气女主角雷霆在本次宣传片后期的性感的骑士装着实惊艳，不知道在本作中她又会遇到怎样的故事，当然SE只是想弄一个长相一样的人也是很有可能的。



被法尔西选为路希的人……



→被法尔西选中的路西都有着各自的任务，在完成这所谓的任务之后就会变成一座水晶，名为永生……

PS3	本刊译名：最终幻想13-2			2011年预定
X360	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

在2011年1月18日这一天，史克威尔扔出了一个重磅炸弹，那就是超人气RPG游戏《最终幻想13》将会推出续篇《最终幻想13-2》，虽然此前就一直有关于本作的传闻，但多半也只是传闻而已，这次官方在证明了本作的存在，并表示游戏会在今年年内发售，让我们一同期待吧。

这次的宣传片中雷霆换上了一身银白色的骑士装，而且还和一个看上去就很黑暗的男人有着激烈的交锋，除此之外本作什么消息也没有放出。





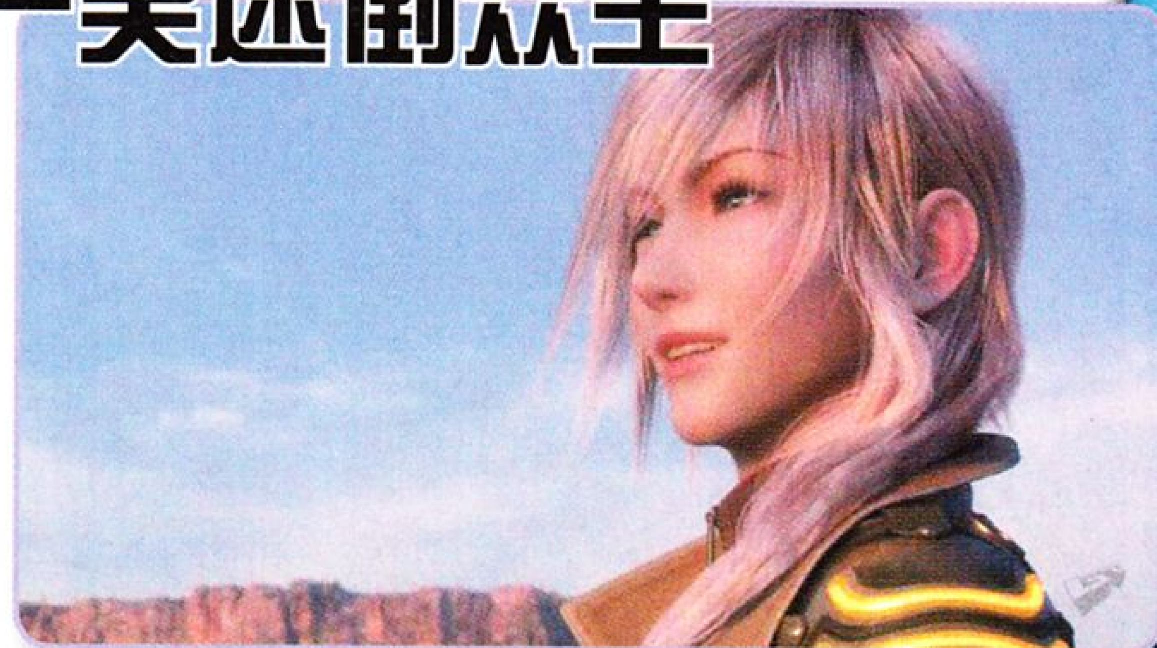
↑→这次雷霆的衣服虽说是骑士装但是却异常的性感，难道最终幻想被冠以“-2”的游戏都要走性感路线吗？千万不要忘了之前YUNA的失败转型啊！



←前作结尾处变成路希的塞拉回到了大家的身边，他的未婚夫也是前作的男一号斯诺也得到了塞拉姐姐雷霆的认可，这段结局很是温馨。

故事怎会就此结束

雷霆经典一笑迷倒众生



前作结尾处看到妹妹平安归来，而斯诺也得到了自己的认可，雷霆终于放下了一切包袱露出了难得的笑容，这也是前作中被玩家津津乐道的一个瞬间，不过说实话现在看来这笑怎么有点雷……



塞拉的平安归来多半要感谢香草和云芳两人，不知道在续作中会不会让这两人个人复活呢？

阳光下的你如此的耀眼



宇多田在玩前作时就觉得这游戏会出续作，因为我不想香草和云芳永远变成支撑世界的水晶，那感觉就像当初不想看到Tidus消失一样。

AKIBA'S TRIP
アキバズトリップ

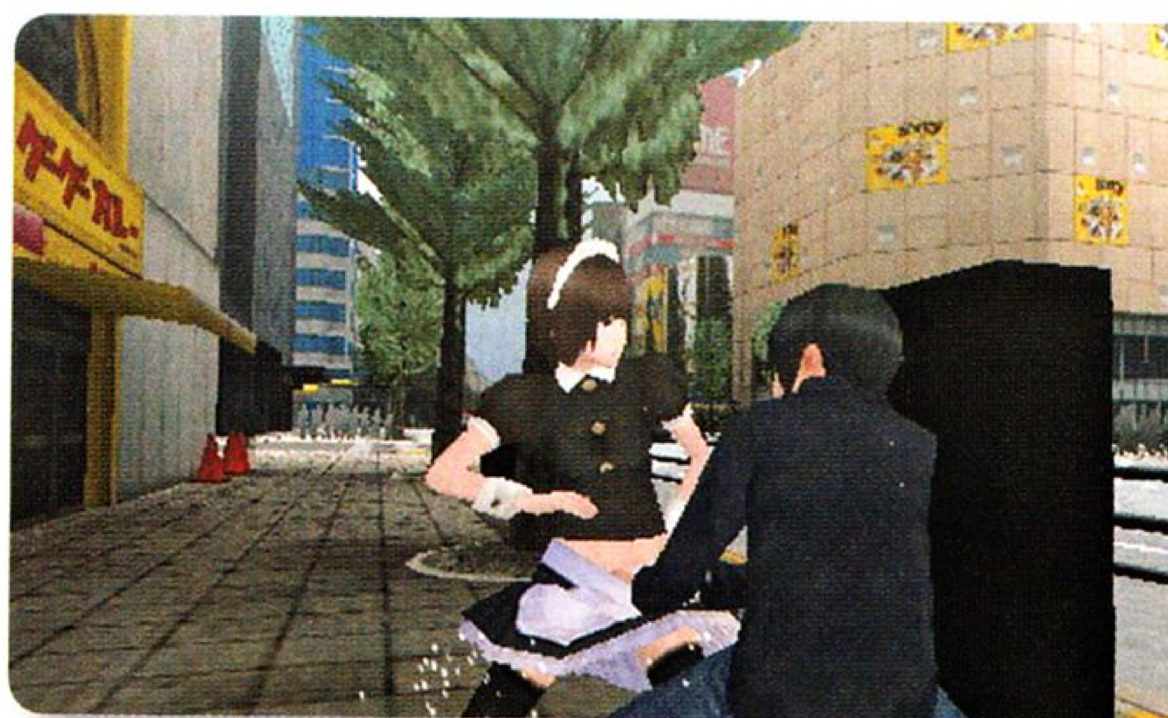
如果你把它当做一款观光游戏来看就是你输了。这是一款由ACQUIRE《侍道》系列开发小组制作的以真实的秋叶原为舞台的异色动作冒险游戏新作。通过和真实存在的秋叶原店铺合作，忠实再现真实秋叶原的街景。在这样的宅之圣地发生的都市传说，吸血鬼故事就此展开。不过《侍道》的系统配合现代的秋叶原，多少有一种异样的感觉。

PS Portable PSP	本刊译名：秋叶原之旅		2011年4月14日	
	动作冒险	ACQUIRE	5670日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	15岁以上



主角
被卷入和神秘敌人战斗的主角，18岁的重考生，名字自定。朋友因为追寻都市传说“阴妖子”的谜团而失踪，为寻找朋友而来到秋叶原。

文月瑠衣
拥有一身雪白肌肤四肢纤细的少女。曾被主角救过一命，平常虽没什么笑容，和主角在一起时则有着与年龄相符的少女表情。



←游戏之中可以换装各种不同的衣服，如女仆装、猫耳装、兔女郎装等等。但需要注意的是主角是个男人。

↓故事开始时，主角似乎被扒光衣服囚禁在密室。

吸血鬼阴妖子vs秋叶原的守护者

本作的敌人是被奉为都市传说的存在——吸血鬼“阴妖子”，而这传言竟然在ACG圣地秋叶原变成现实，造成了极大的混乱。而主人公由于机缘巧合，又或是一种命运，被迫进入赌上性命与吸血鬼们战斗的世界中。



↑游戏采用侍道的街头遇敌战斗系统，不过在PSP的表现力之下，还是不要过分期待华丽的场景了。

侍道战斗系统



知名轻小说作家朝浦执笔游戏剧本

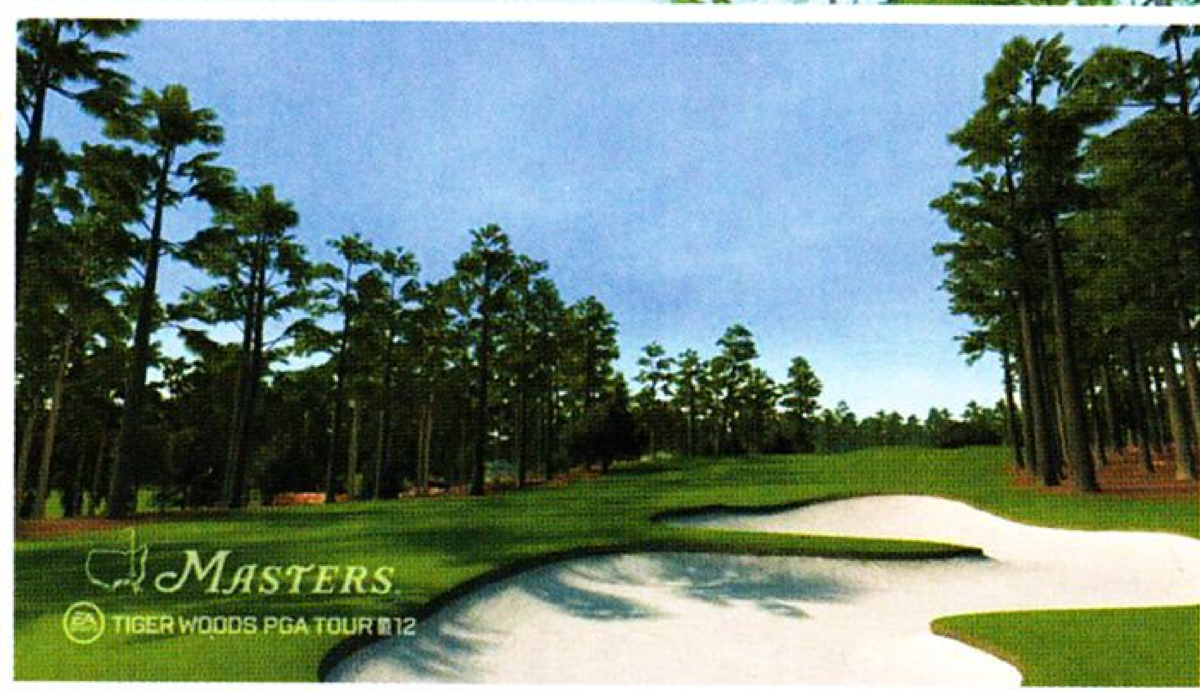
负责本作剧本的是多次获得“这本轻小说真厉害”提名的轻小说作家朝浦。代表作有《便·当》、《黄花之红》、《香草追击》等。



MASTERS TIGER WOODS PGA TOUR 12

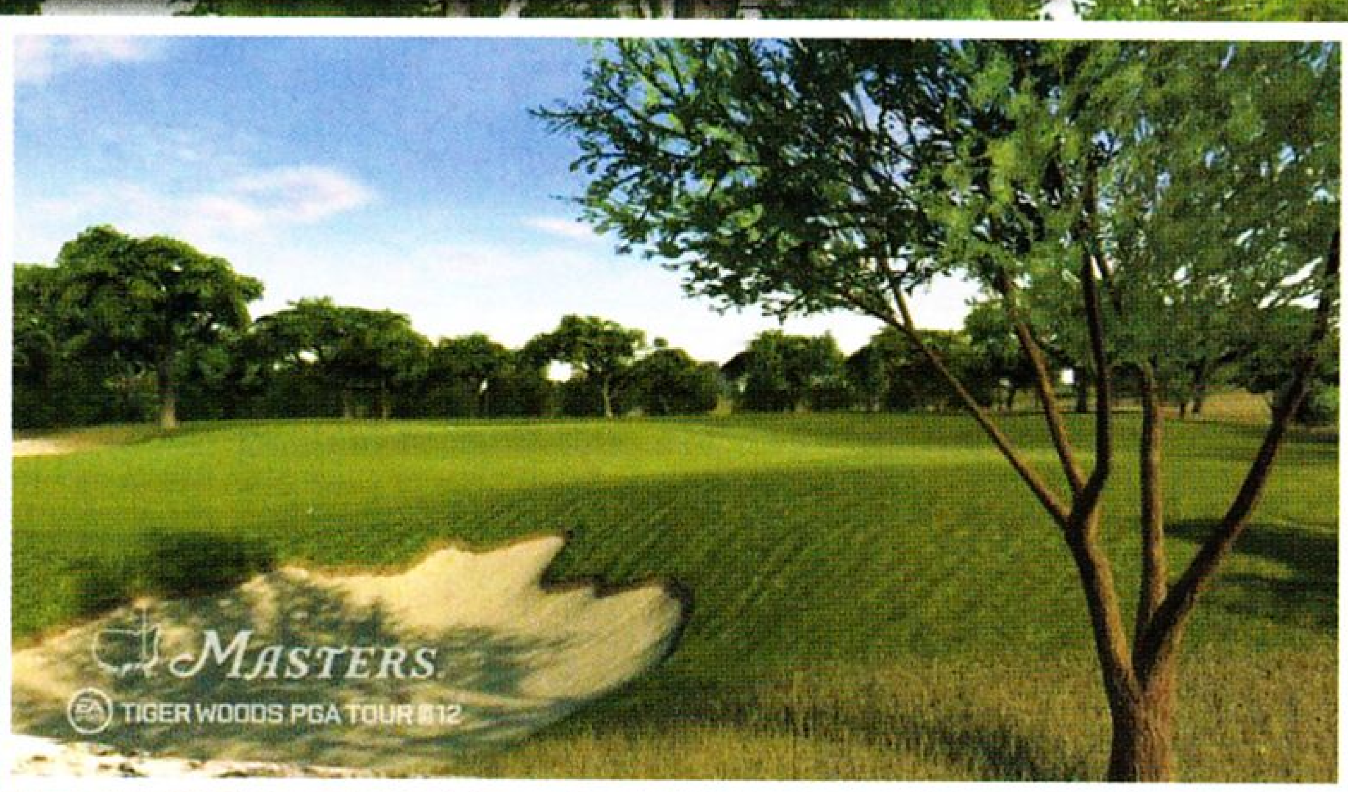
PS3	本刊译名：泰格·伍兹高尔夫巡回赛12		2011年3月29日	
X360	运动	EA Sports	价格未定	美版
Wii	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	全年龄

著名厂商EA前日宣布将与Augusta National高尔夫球俱乐部和高尔夫球大师联赛展开携手合作，此次的《泰格·伍兹高尔夫巡回赛12》中将会特别收录呈现大师赛精彩时刻的画面，这可是《泰格·伍兹》系列史上的头一遭。玩家更是可以踏上Augusta National的圣地，体验高尔夫球大师赛的丰富历史与传统，并且还能展开获取职业高尔夫球坛最高荣誉"绿夹克"的生涯旅程。

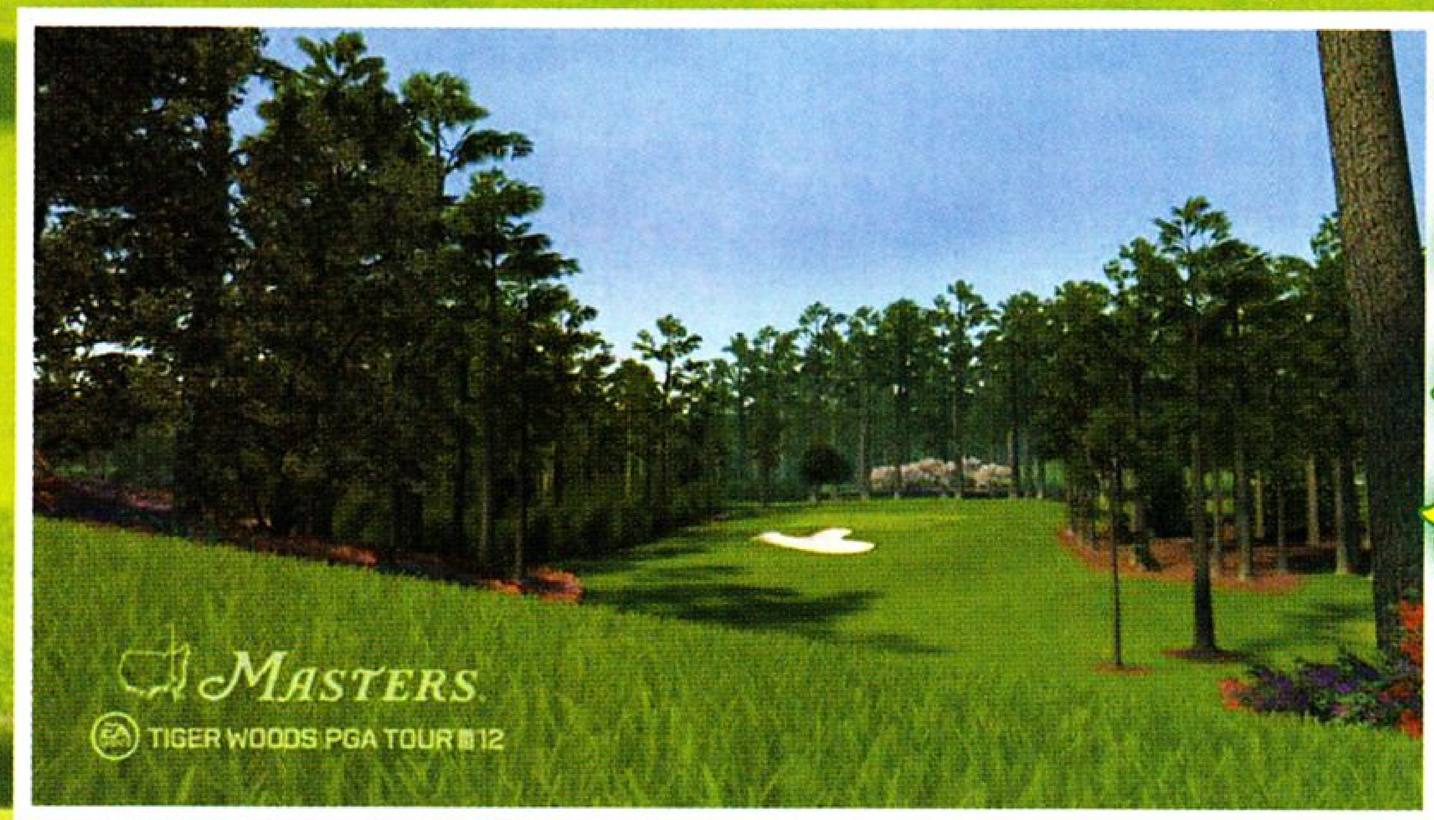


该系列的玩家就不断盼望能将高尔夫球大师赛收录进游戏之中，EA SPORTS的总经理彼得.摩尔则表示，"世界第一的高尔夫球游戏与全球最具声望的高尔夫球赛事将构成最为完美的组合。"

《泰格·伍兹》系列游戏一贯以忠实再现广阔而秀丽的高尔夫球比赛场地而著称，而此次的新作更是将会在画面表现力方面做足功夫，



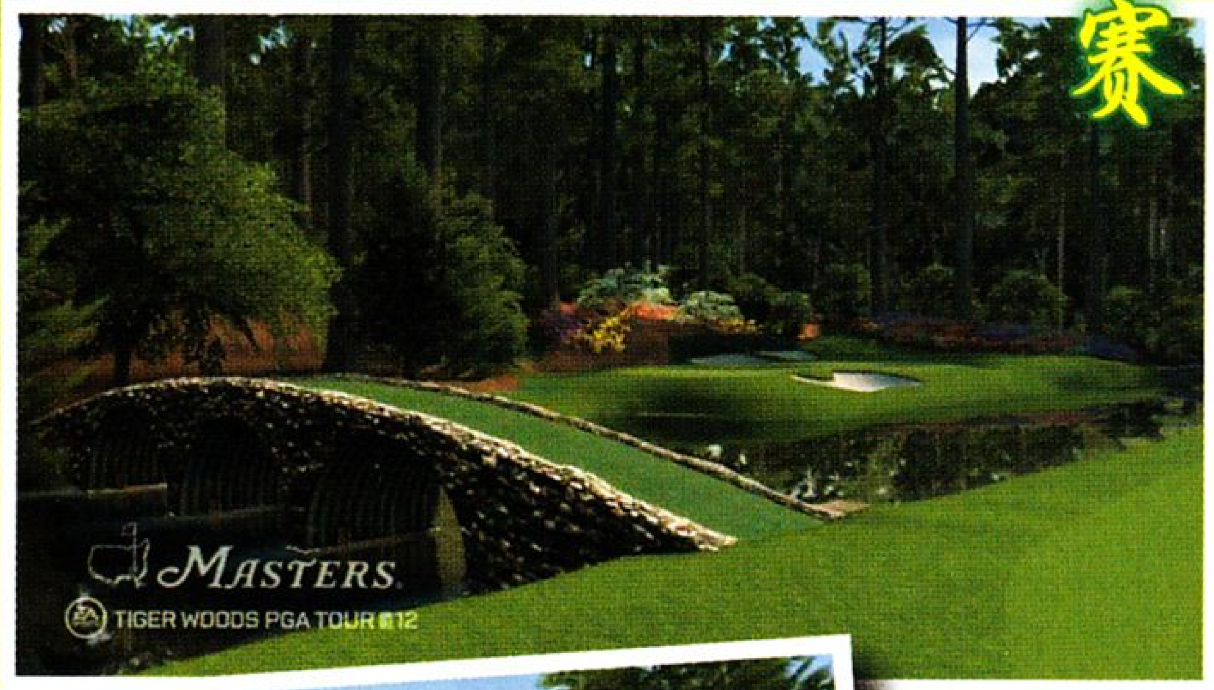
高尔夫大师联赛首次登场



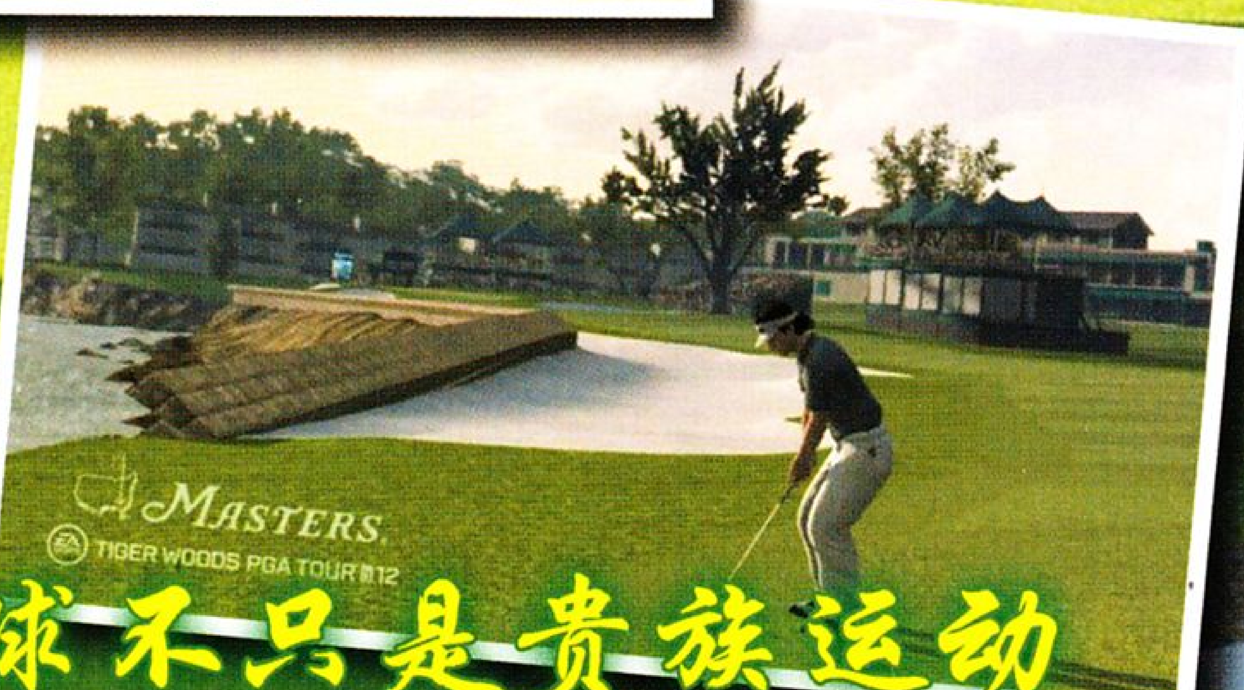


EA SPORTS首次针对Augusta National球场运用了最尖端的激光扫瞄技术，此举会使游戏的画面表现达到一个前所未有的高度。

该系列一贯以来的代言人泰格·伍兹也曾表示，"今年的游戏增加了许多全新独特的要素，肯定能为所有人带来宛如置身Augusta National球场的逼真感受，对运动界来说这是个创举。"



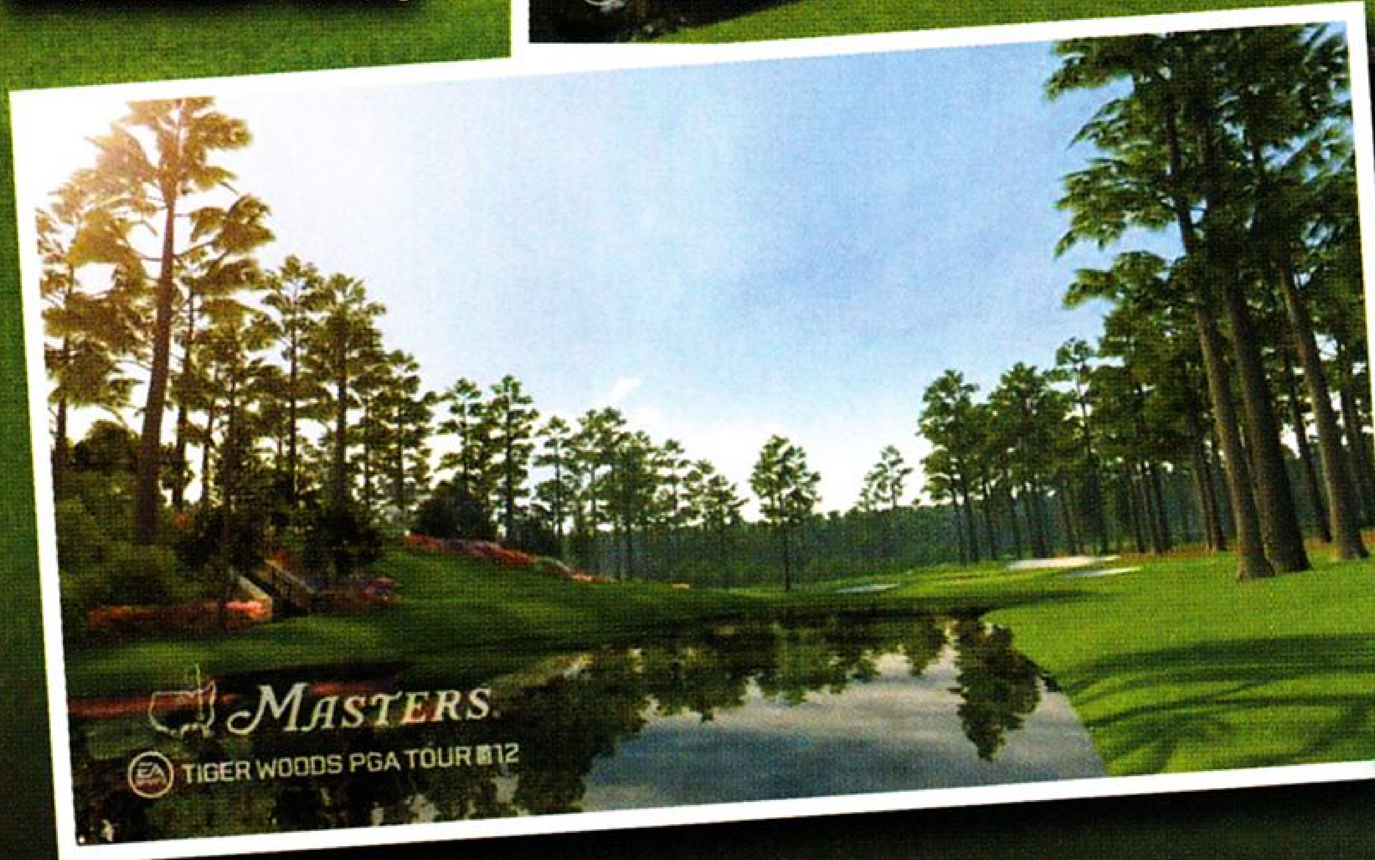
游戏制作方面希望能够藉助《泰格·伍兹》游戏系列的成功吸引更多人群加入到该项运动当中，并将其传播到世界各地。



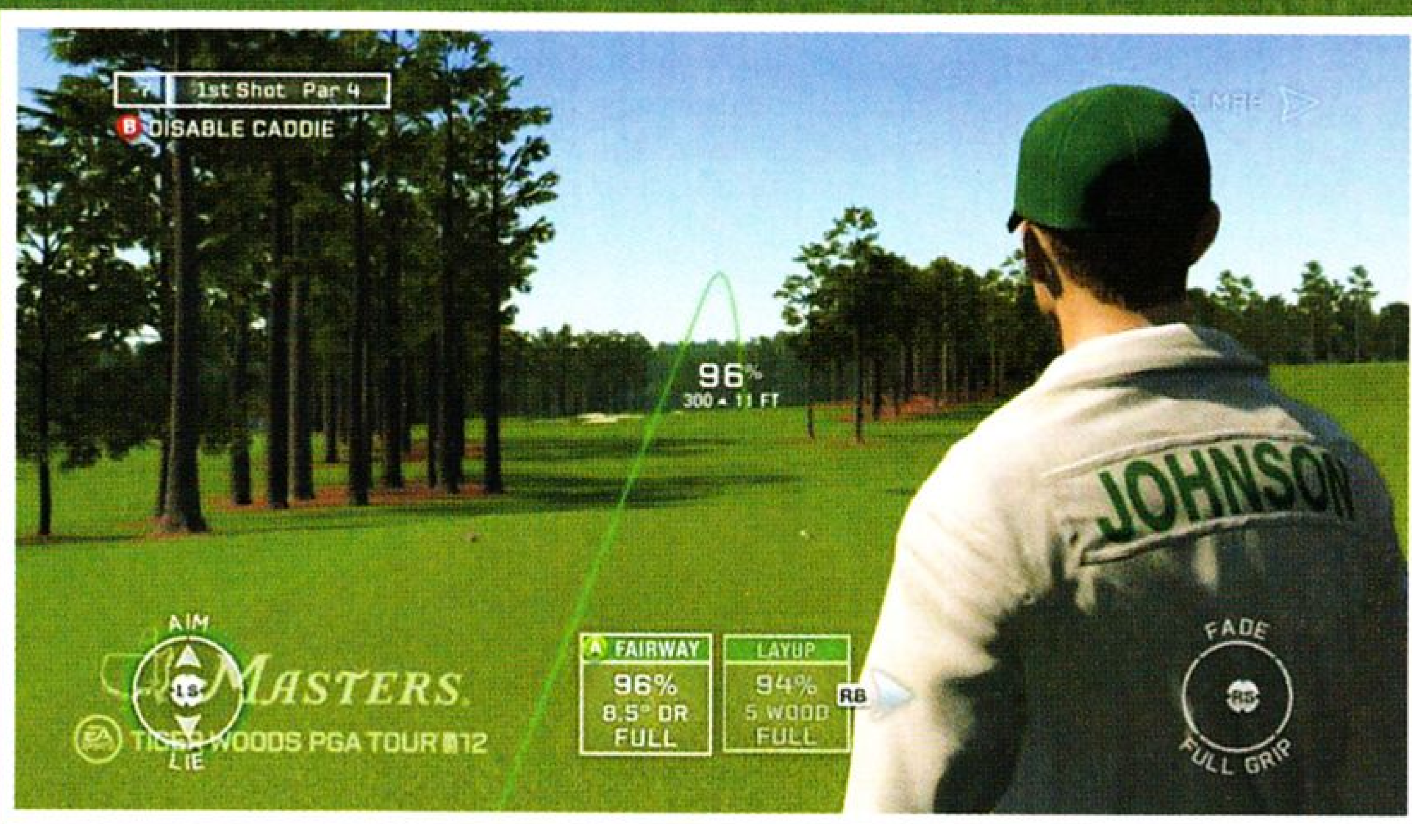
高尔夫球不只是贵族运动

在本作全新的生涯模式中，游戏将写实反映如何从一名不见经传的业余高尔夫球员力争上游，从而角逐名人赛冠军头衔的艰辛旅程。

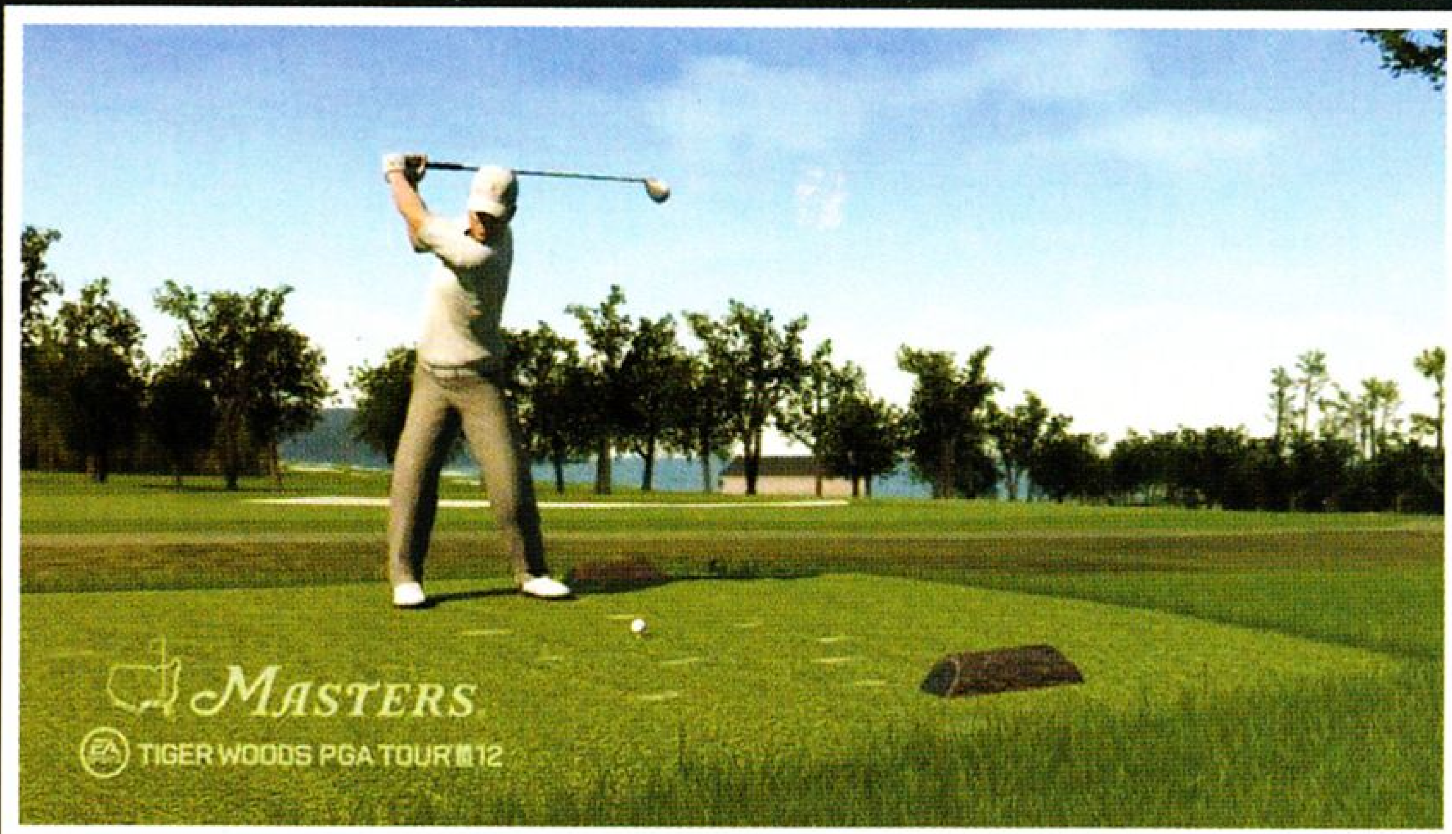
只管尽情享受击球的乐趣



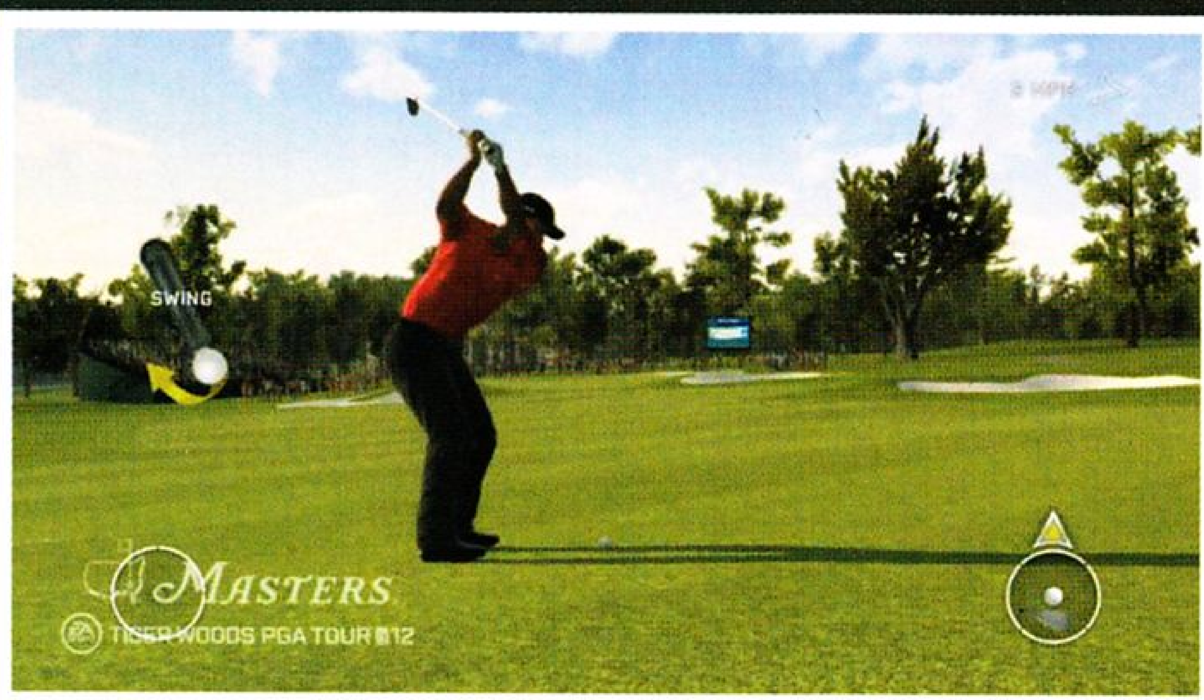
↑游戏的光影效果十分出众，我们可以从以上官方所公布的画面中看的真实感极强的水中倒影，Augusta National球场的美丽摄人心魄。



新作将以最逼真写实的方式将赛事及Par3球场数字忠实重现在玩家眼前。球场中的每棵树木、每朵杜鹃花，甚至每处草皮起伏都将得到毫无保留地呈现。



新作带给我们的惊喜还不仅仅局限于此，美国CBS体育主播Jim Nantz和David Feherty这对知名高尔夫球评组合还会携手为玩家带来宛如真实电视转播般精彩的解说内容，让玩家每次挥杆都可以感受到无比拟真的现场代入。



亲身体验值得回味的精彩时刻

SILENT HILL DOWNPOUR

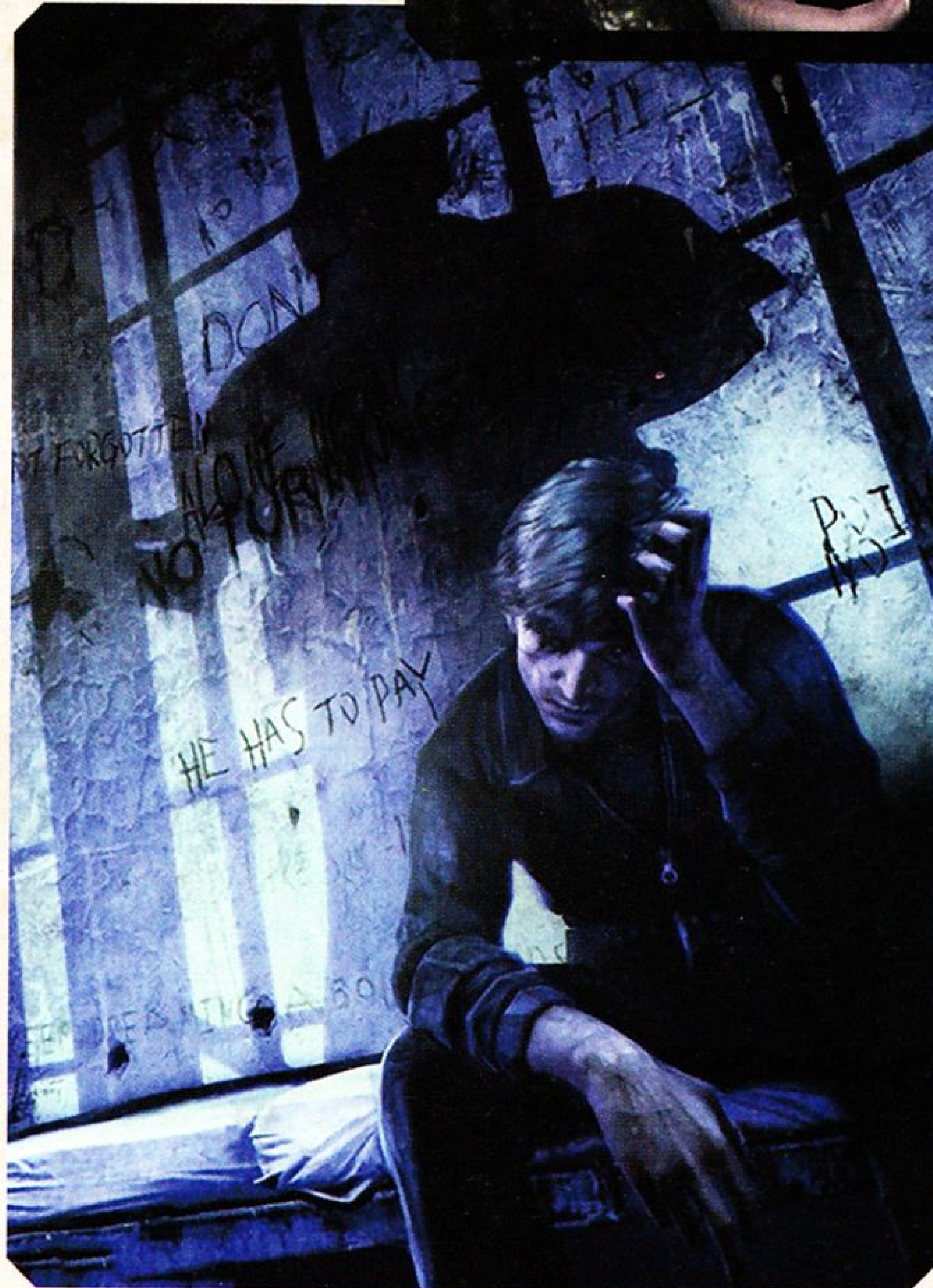
PS3 / X360	本刊译名：寂静岭 暴雨		2011年秋季预定	
	恐怖生存	Konami	价格未定	美版
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

Konami在2010年E3大展上曾向外界透露过《寂静岭》系列最新作的相关信息，而前不久这款《寂静岭》系列最新作终于确定了副标题“暴雨”。正如游戏标题所暗示的一样，雨水将在这次的游戏里扮演相当重要的角色，游戏中甚至还将会出现颠倒的河流穿越牢房等奇异的水景效果。

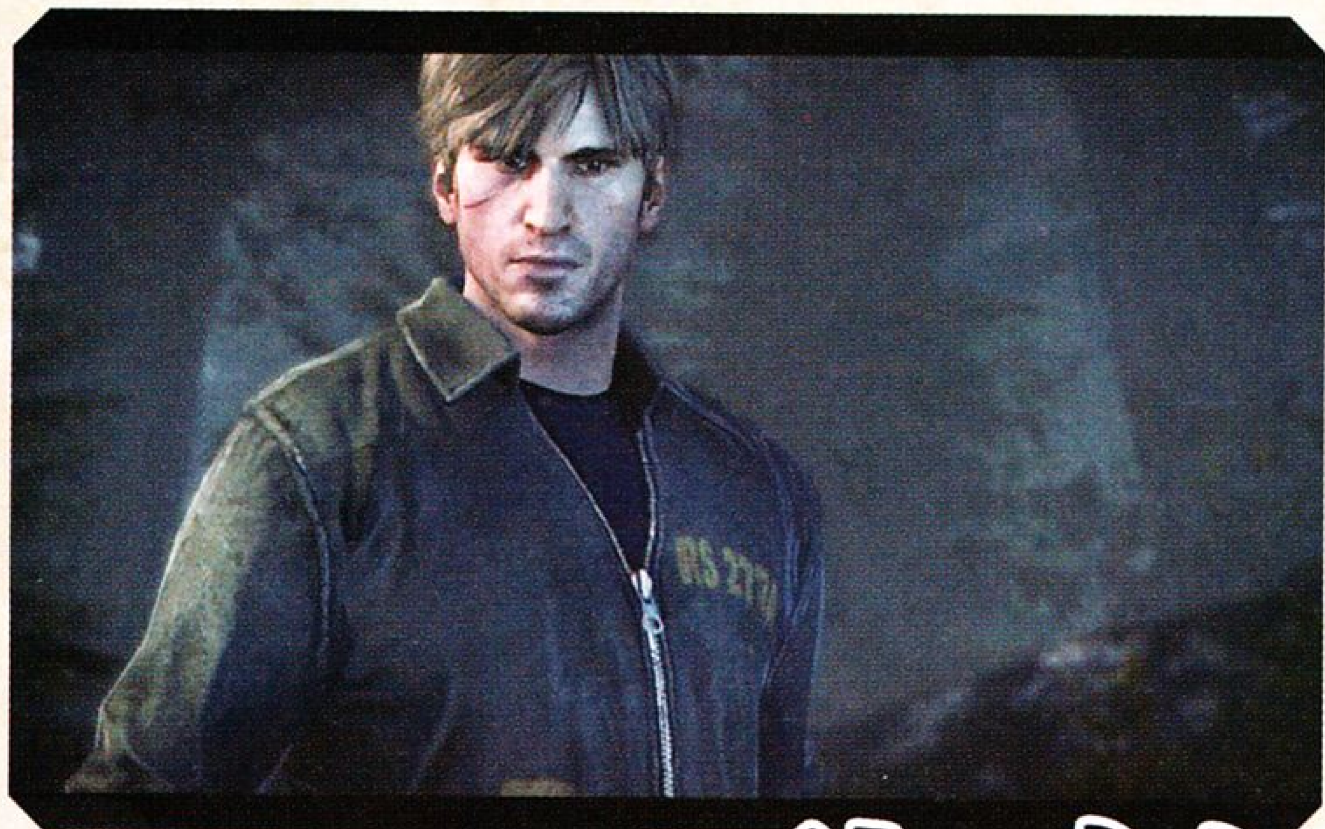


《寂静岭 暴雨》将由经受过《绿色兵团》的研发团队Vatra Games负责开发。Konami表示，新作将会完全忠于原作系列的精髓，游戏会再次采取第三人称的玩法，并且提供发人深省的全新故事情节。

不为人知的黑暗深处



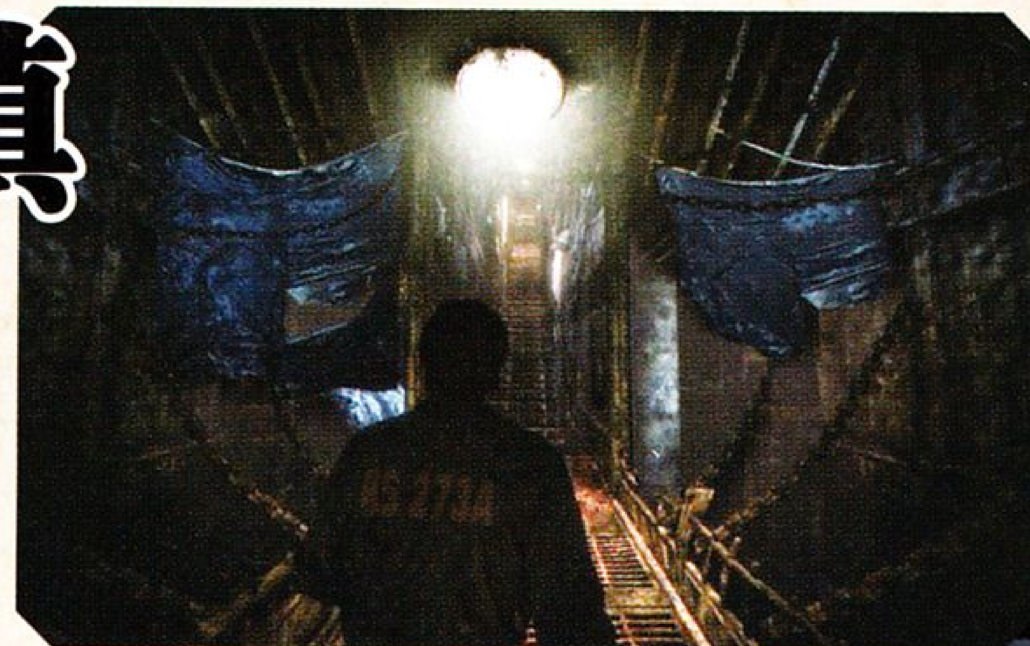
本次游戏强调将会加入丰富的全新元素以创造出更深更具心理恐惧的游戏体验。游戏中除了主线流程外，玩家还可以体验多样化的支线任务，以便揭开小镇不为人知的另一面。



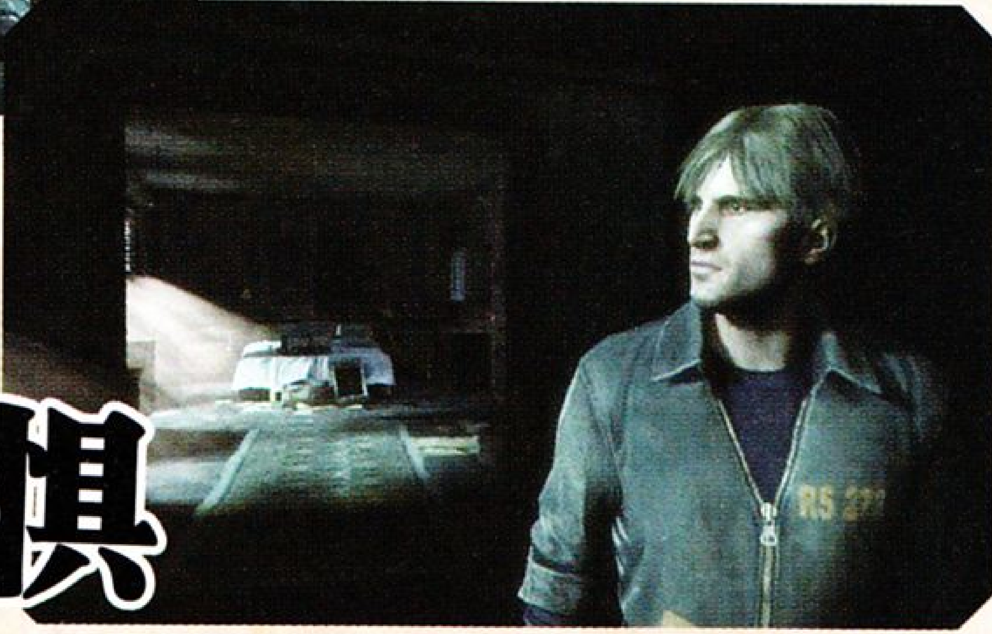
深邃的剧情是《寂静岭》系列一贯的特色所在，而据说玩家将在《寂静岭 暴雨》的游戏体验中获得更加深层的罪恶恐惧。正所谓“不做亏心事，不怕鬼敲门。”

更加广阔的小镇

小镇的规模将更加庞大，在小镇里还放置了地铁系统，以便于玩家在不同地点间穿梭。而游戏中的一些招牌式地点，像是学校和医院等场所在新作将则被取消。



我们已经在《寂静岭 暴雨》中的预告信息中看出一片在地图上位于寂静岭小镇东南部的区域赫然在目，而在过去的系列游戏作品中，这片地点是从未被探索过的，隐藏在那里等待玩家的将会是救赎还是更加深层的恐惧呢？



→本作的主角墨菲是一名监狱中的囚犯，当他从睡梦中惊醒时却发现只有他自己被独自留在了神秘莫测的寂静岭。

孤独的恐惧

在战斗系统方面，玩家还是犹如从前那样应尽可能地避免战斗。当然，游戏中的Boss战是不可避免的，过程中游戏还将加入时下最为流行的QTE设定。持续攻击敌人会造成自身所持武器逐渐磨损，从而在耐久度和威力方面有所下降。





在游戏中，玩家只能从身边的日常用品中来武装自己，以抵御恐怖的强大敌人，到底是要选择战斗还是要选择逃跑就看玩家的随机应变了。

来自黑暗深处的惊悸



PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想纷争012			2011年3月3日
	对战格斗	SQUARE ENIX	6090日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

叙述纷争前传故事的对战格斗游戏《最终幻想纷争012》，以集结了历代《FF》的经典角色而著称。一个月前曾进行过关于剧情、场景和战斗模式相关的一些报道，最近，官方放出了雷霆、尤娜、蒂法等部分角色以及由天野喜孝参与的初回限定特典的最新情报，请关注下面的详细报道。

为寻找失去的记忆 拥有最强召唤技的术士

尤娜将以在《FFX》中的形象出场，职业为“召唤师”，战斗时可以由召唤兽协助作战。她的第一套出场服装如左图所示，而CG截图中的第二套服装更为淡雅一些。





←↑本作中的尤娜丧失了之前的全部记忆，但战力超群。





↑在EX模式中，尤娜可以同时召唤两个不同属性的召唤兽攻击对手，而且还拥有强力的必杀技能。

暴力召唤攻击登场 瞬间秒杀对手

初回限定特典中将附赠角色下载卡，将可以下载到由天野喜孝绘制插画、身穿特殊服装（红白配）的蒂法，特殊服装由白色短装和红色短裤、半长红手套、黑色休闲腰带组成。

举手投足显示着妩媚 热火服装衬托性感



军服是武力的象征 更是战斗源泉



初回购入特典中公布的另外一个下载角色就是身着第三套服饰的雷霆，米黄色旧军服式样的第三套服装，看起来却充满了重摇滚的气息，而军帽则更显金属气质。



谁能赢得最后的胜利 各代佳丽纷乱登场

→身穿旧制军服的雷霆，战斗中的举手投足都充满了霸气，再加上画面中交错的闪电，让战斗气氛更加汹涌澎湃，成为雷霆的助力。

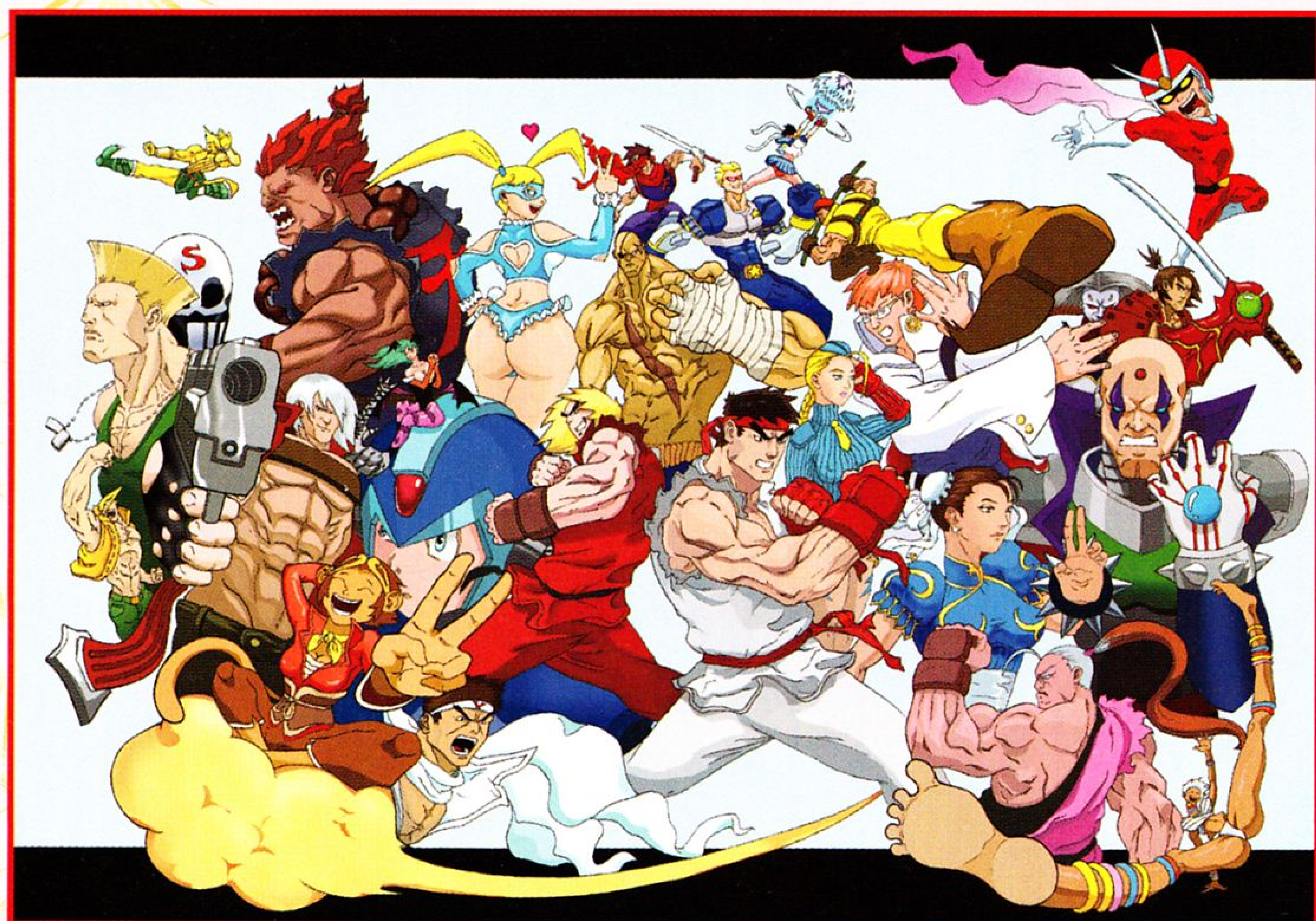


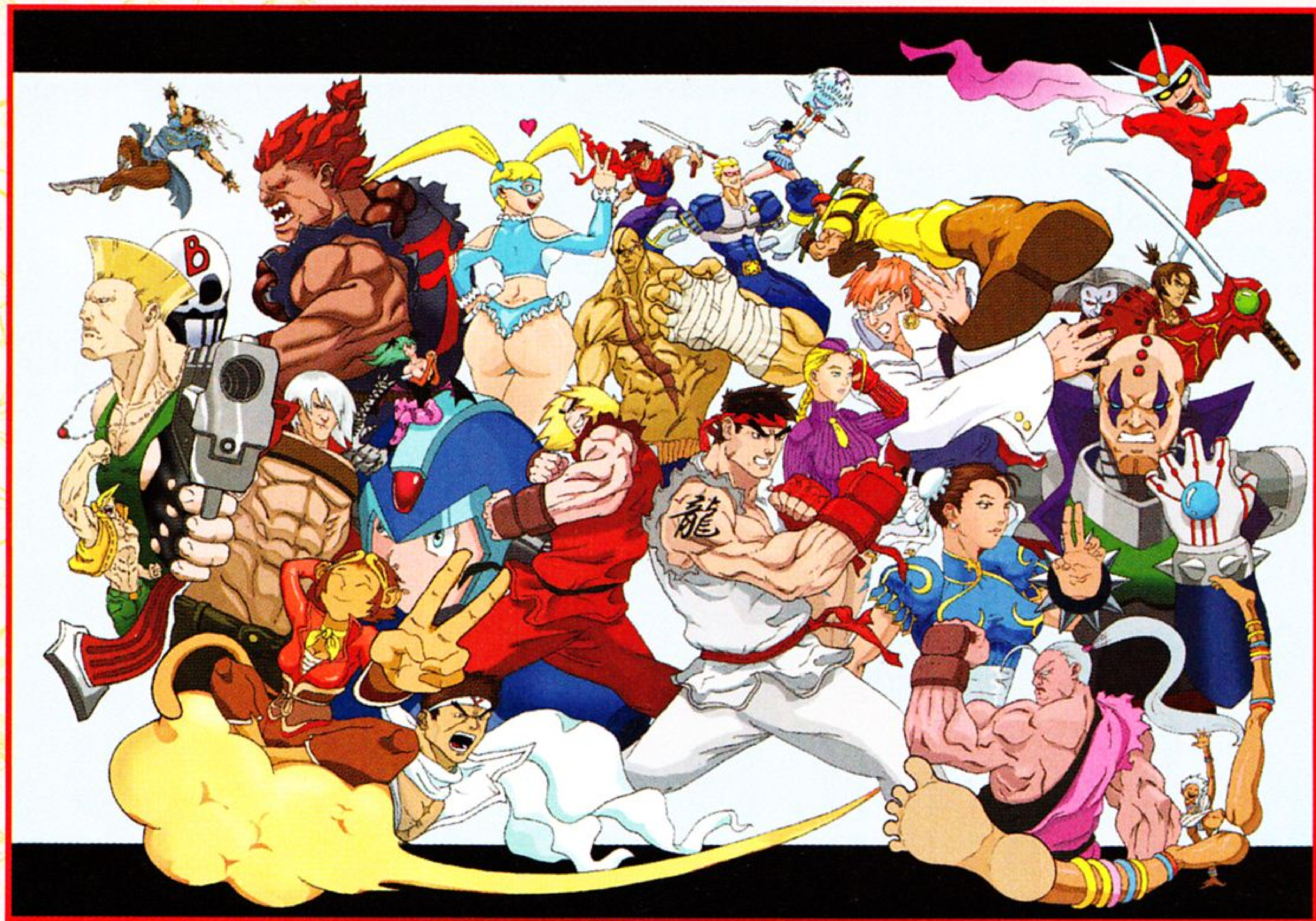
超喜感、16年邪恶光芒永不散、杂志看板栏目、
少年之家、青年之友、大叔把玩利器

闯关族的家

广西的和业超说“肥皂喜欢摇滚？和我倒是挺像的。”于是他贴出了抱着吉他的照片，但是太小了，放张大照片吧！

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！





春节前最后一次主持闯家，其实我的心和放假前的学生一样，早就飞走了，但是有些事情即使不原意做，也要糊弄一下，于是打开“敷衍”光环、启动“凑字数”技能，我开始踏上了这次闯家的征程。这次的内容上有个亮点，就是将在来信中自爆的浙江余建东和陕西董晰凡两位读者的照片放在这期，但是很遗憾，最近都没有什么女读者寄照片过来，经常来信、且与杂志的外交声望在崇敬左右的女读者有河北承德的“望望酱”、北京的“艾德桑曼丽”、四川成都的迷迷（新人），且这三位都是正经真萝莉，迷迷的信在本期有刊载，因为不好直接向女性读者索取自爆照片，希望读者们从旧杂志上踊跃搜寻以上三位的联络方式，向她们施加压力、软磨硬泡，就像库巴被打败的那天终究会到来一样，我们对此深信不疑！加油啊少年们！

闯家成员交友录

★姓名：杨璟　性别：男　年龄：17　QQ：695070296
地址：湖北荆州　自我介绍：求《求生之路2》的对抗

★姓名：苏畅　性别：男　年龄：16　QQ：517372755
地址：就不告诉你　自我介绍：这个不好细说

★姓名：间或　性别：男　年龄：16　QQ：1120027758
地址：黑龙江哈尔滨　自我介绍：宅、胖

★姓名：徐珂　性别：男　年龄：14　QQ：791617926
地址：湖北安陆　自我介绍：有梦想的学生（缩略）

★姓名：孙鹏　性别：男　年龄：27　QQ：14771200
地址：吉林长春　自我介绍：疯狂的胖大猫

★姓名：花宣钢　性别：男　年龄：18　QQ：1423392104
地址：浙江嘉兴　自我介绍：死宅家中的狂想者，想听另类评论者速来。

★姓名：坂田银时　性别：男　年龄：24　QQ：569485957
地址：山东济宁　自我介绍：我是一个好人





【信件相关情报：印着"不管未来有多遥远，成长的路上有你有我"感人字样的白信封+自制彩绘胸丽291期回函卡一张】

3DS神机终于快降临了，看着老任每天3DS体验会都爆出那么多给力的消息，我恨不得立即飞到日本去，首发游戏也公布了，山脊赛车果然又是首发……不想想怎么把游戏素质提上去，一味抢首发，前一阵子公布的破图又引发了那么多任饭索饭的舌战……没想到雷顿会是首发，唉，果断玩不了（看不懂），等到主机破解，游戏汉化还不知要等到猴年马月才能玩……小编们都打算何时入3DS呢？

——山东淄博 口袋飞仔


蔬菜汁：3DS虽然马上就要降临了，不过好像口袋飞仔你对山脊赛车这款游戏颇多不满啊，我也是对今天的工作状态很不满意，大家都说感冒了不能干重活，没想到却要在今天内完成6页的内容任务，唉，果断干不了，等到干完了不知等到猴年马月才能回家……小编们确定第一时间入手3DS的只有宇多田，别人都还在观望。


小沛：小盆友，欢迎来这里发泄你对山脊的不满，以后也要常来这里做客哦，不管未来有多遥远，成长的路上有你有我……


赤银：首法出猎人的话考虑一下，否则蛋定等loveplus限定同捆。


肥皂：你知道的太多了少年，言语要谨慎，做个像我这种常年没有存在感的路人甲也是个选择，哇卡卡卡，【怨气】。


宇多田：买完3DS和首法里面我喜欢的几个游戏之后小熊肯定又得馒头榨菜了，老任一定要给力啊。


莫邪：同样为日文游戏而头疼的掌机女玩家，滑溜溜地飘过。



【信件相关情报：后面的铅笔画被撕掉了的可爱小熊信封+精美手写信一张+5期回函卡】

（抬头）DEAR《电软》的妹子与基佬们：圣诞节过得好不？元旦玩了啥游戏？身体OK不？便秘了没最近？平安夜我一个人宅在家里把香蕉三的庆次线通了，从此香蕉三对我就不必再开了……不过三里庆次线的剧情也太坑爹了，追孙市？为毛啊？虽然我挺喜欢她（他）的……果断换战无三治愈去（哭表情）……我要大叔孙市不要妹子孙市……我要小兔子三成不要八神三成（哭表情）……卡普空调戏暗荣是调戏的很成功啦，不过我不会上当的，要是明年真三六不可以完胜香蕉三，我就和卡普空绝交！……（中略）290期我是31日买到的，当天下午学校动漫社有Live，带去的后果是被别人翻的中间都脱页……我才不会再买一本呢（斜眼）所以说，这封信从2010年写到了2011年，我也忘了之前要说的话了，那就算了吧！反正不想再摸一张纸出来了，最后祝各位新年各种好运，下次寄信指不定是哪年哪月去了~字都看不清就不用看了。

——四川成都 迷迷


蔬菜汁：迷迷，你好，你的外号什么意思来的？下次那封指不定什么时候写的信上，一定要注明。下次不要这么冒失好吧，信里说编辑部都是基佬，而且还写上了自己的详细地址信息什么的，在下倒是无所谓，有的人可是牙根很得痒痒呢，小心信息被发送到亚洲交友中心可不是闹着玩的，（一拳轰墙）。


小沛：现在的小女生火气都这么爆啊，除了某无双控，很久没看到对无双如此燃的玩家了，敬礼。


赤银：战国无双3猛将传Z快要出了，犹豫是把家里的Wii撣撣灰再拿出来还是在编辑部蹭PS3呢。


肥皂：信封很精致，看来是真妹子，下次杂志借出去被翻掉页的话就让他们买新的赔给你，一本还不行，必须买100本！


宇多田：作为一个无双饭我表示356肯定会把香蕉踩成香蕉泥。


莫邪：不过我倒是蛮欣赏八神三成，男人就是要MAN一点！哼！







【信件相关情报：普通灰皮信封+两只黄鹂鸣翠柳的1.2元邮票+又糙又软的一张破纸条】

亲爱的沛叔、宇多田、赤银、肥皂、莫邪以及那谁（扭头挠首我就是记不住他全名啊！）作为电软的新人，我仔细翻了一下DR，我发现我把猴子给忘了，啊呀！没法子，再拿份稿纸补上了。对了，还有雪飞，尽管在阎家没地位也不能无视人家在电软上的贡献……（省略了300字对猴子雪飞的忏悔）龙哥是人吗？不是人吗？是人吗？（纠结了，烦，不写了）我如果忘了谁那也不是有意的（那谁【攥紧拳头】：你小子是有预谋的）你就原谅我吧！对某人独占阎家的行径给以最直面的抗议！赤银你一个人支撑红魔馆很辛苦，要撑下去啊！

——河南郑州 年糕


蔬菜汁：年糕，你的外号很有意思，但是你信纸上的字写得太纠结了，以后要好好练字啊，我差点攒成一团儿从窗口丢出去呢。


小沛：感谢年糕你的关注，对那小子不能客气，下次继续！


赤银：其实我不是一个人在战斗！要知道赤银大家族兄弟姐妹可不少。


肥皂：龙哥真的是个好人，远目……


宇多田：见到和我一样喜欢欺负那大叔的人了呢，咱们要不要组成个什么什么组织呢？


莫邪：那谁……原来就是大叔啊，话说年糕你要小心大叔啊，大叔这个人看起来很和气，其实总是心里想很多……（某影子慢慢飘过）

●1月24日，单位举办了年会。本来这次聚会应该是一年当中最令人兴奋的一天，但是……我的遭遇却是不堪回首！首先，玩游戏喝酒，一次喝了半杯，肚子就开始不舒服了，后面的菜吃起来完全没感觉。然后是抽奖，我连续3年连个末等奖都没有。最后，上吐下泻了两天，确定是饭菜质量有问题！啥也不说了，天下所有参与单位年会的同学们，你们谁的遭遇有我惨啊？

●由于临近年末，本来我们这期杂志在过年前的5天就制作完成了，但是因为书刊发行部门早就放假了，于是这本杂志在年后才能和大家见面。

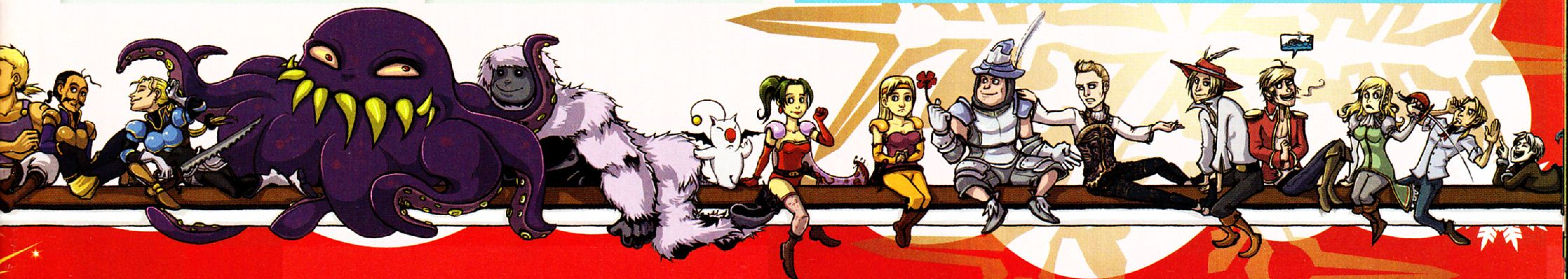
●因为上述因素，本来我应该在这里说："给大家拜个早年"，结果现在不得不改成："给大家拜个晚年，祝读者兔年行大运！"

●3DS马上就要来啦！这个月的工资直接打到任天堂的账户里去吧……



刻骨铭心的一次年会！

小沛





【信件相关情报：普通信封+工经稿纸2张+很礼貌的在信纸外面写着“字迹缭乱请见谅”字样+很赞的刺客信条铅笔画一张】

（前略）为啥子咱家只能买到过期的DR的说。当老师开始上自习时，我已经开始给DR写我人生中的第一封亲手信了。那是一个说不清道不明的日子，咱家飘到对面的书店里，准备买一本科幻小说，结果书店那胖胖的脸憨厚地一笑：“快了”（瞅瞅吧，咱家摊上了个什么老板）由于不想立刻出去，于是就在书摊前飘啊飘，然后咱家就用余光（很余很余的那种）瞄到了一本血了呼啦的书，上面赫然站着一个拿电锯的胖子的说，仔细一看，悠喝，旁边还有一个非主流的非洲黑娘们的说，介不就四咱家正在玩的“求2”嚓，我当时只知道在网吧与兄弟们PK“CS、魔兽、星际”……回家翻看后发现赚大了，然后就以迅雷不及掩耳之势铃儿响叮当地把剩下的几本全搂（读lou二声）了回来，（老板嘴都笑歪了），惊喜越来越大，于是咱家就出家了。

其实，听游戏不如打游戏，打游戏不如看别人打游戏（大误），老衲打穿的游戏不多，什么《鬼武者3》、《波斯王子3》……（省略五万多字），昨天又去了趟书店，结果老板又是一脸憨厚：“再等等吧”。

——甘肃陇西 偷腥的猫



蔬菜汁：大师你好，你哪庙的？下次能不能随信附赠个开光的东西过来驱驱邪啊？经常有像“年糕”这样的读者寄信过来踢场子，我很需要开光的东西来避邪啊。你的信很有意思，读起来很通顺也没有错字啥的，比“年糕”那样的读者强太多了。尤其是悠喝、血了呼啦这几个词用的恰到好处，咱家以后会多关注偷腥大师的文章的。



小沛：热情洋溢里掩藏不住青春期的萌动，看过以后我这个老人家也受到感染了，我整个人都燃了。



赤银：大师修道的同时不忘游戏学习，实在值得敬佩。不过貌似菜汁体又污染了一个纯真的少年……



肥皂：偷腥的猫……这法号不给力啊。



宇多田：这位大湿请问您在哪座神山上修行啊？



莫邪：喂，大叔，你到底对“年糕”积累了怎样的怨念啊?

●生命是一场竞逐和流浪，你能听见自己内心的声音吗？抑或你已经将自己交予了俗世，用别人的既定轨道来牵绊自己前行。无论如何，知道自己想要什么是极其特别以及非常重要的。也许大部分人内心的声音早在懂得迎媚于人之前就消失殆尽了，又或者，只是永远在耳畔孤独的回响。

●原先我无法阻挡在原野上策马呼啸带来的狂野，对切·格瓦拉的浪漫革命情怀亦没有抵抗力。可惜现实总是太“惊艳”，这也唤醒了一个犬儒主义青年现实的文艺想象。又过了一年，我们继续长大，只是在长大后我们需要伪装孤单，也不能再去长辈那蹭压岁钱。这就好似一种犹如“坦诚”般的残酷真实，我们谁都回不去了……

●有自己的目标，有自己的想法，纵使年华逝去，诗人们仍然可以在不现实的歌声中听到属于自己真实的声音。



内心的声音

肥皂



●最近电视看得不少，《新水浒》的到来让我们这些喜欢文学名著但又不是文青的人们感到眼前一亮：与高导的新三国和李导的新红楼相比，新水浒还是不错的，不知是不是因为换了个香港导演的缘故。剧情什么的暂且不论，武打场面多了，演员们也比较耐看。其中首推的是由酷哥（叔？）胡东演的林教头，那犀利的眼神，被人陷害后的委屈，离家的惆怅，在草料场杀仇人的怒火，在梁山泊火并王伦的狂气，端的是堪称大宋朝第一犀利哥！相比之下，其他众人就略差了些儿：鲁智深智商从原著的70降到了35，武松就是一个爆豆状态的狂战士，那只用电脑特技制作的假老虎被他打死也没啥奇怪的（剧中是拿石头砸死的），而黑三郎就像个召唤师，每逢危难就喊出一句“可惜我宋江死在这里”就可以使一大堆豪杰或者土匪“纳头便拜”，其他人就不多说了，其实水浒的故事本身就是一超级杯具，拿鲁迅的话说，一群替天行道的强盗去杀另一群不替天行道的强盗而已。毛主席说得更有水平：宋江就是个修正主义者。

●拨开历史的重重迷雾，宣和年间的宋江与水泊梁山的36个头领，其实与水浒传中的角色相去甚远。宋江和他的反乱军被张叔夜击败降伏，此后再无消息；而生擒方腊的既不是鲁智深（原版小说），也不是只剩一支胳膊的武松（电视剧版），而是后来的抗金名将韩世忠。不过娱乐归娱乐，我们只是在茶余饭后找点精神食粮，至于史实神马的还是留给专家教授们研究去罢，认真你就败了。



犀利哥风雪山神庙，武二郎斗杀数码虎

猴子



【信件相关情报：普通牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票】

大家好！本人第一次给闯家写信，内心十分激动个不停，我们这地方是李白的第二故乡，可是要游戏店没有游戏店，要动漫店没有动漫店，文化产业太落后了啊，本人坚持DR2年了，学校书店每月只入2本DR，我总是第一时间入手还未拆封的内一本（貌似与人品有关吧）支持DR支持游戏，支持我伟大的游戏梦想——我要做出史无前例的辉煌游戏，本人现高二学生一名，作为一个低龄学生，鸭梨很大很大，还是坚持“不崩就是胜利”，春节预备入手一台PS3薄机，想请问一下龙哥有无好的购机建议。我们曾经那个班啊（现已拆），真的是什么都有……（省略300字炫耀文）

To赤银：我已被我们班这群腐女当钉子了，她们认为我喜欢初音就认为我很宅，然后炮轰我，天理何在啊？

To龙哥：上述问题一定要回答啊！我冒着生命危险入手PS3的……

To菜汁：游戏脑什么的最给力，继续连载吧，注意XX部门啊……

To沛哥：为什么闯家给菜汁了，沛哥要退休吗？

To宇多田：继续加油吧，有了自己的专栏，期待你能扛住电软的大梁。

To肥皂：同上，多推荐一下牛X的武器之类什么的就更好啦。

——湖北安陆 小徐



蔬菜汁：啊列，那个已经暂时停了，复活还需时日吧。



小沛：因为我已经退居幕后，向策划那方面转职了，嘿嘿嘿。



赤银：腐宅是一家啊！我们要用同好的态度，宽容的接纳她们，取得信任与好感度，然后……你懂的。



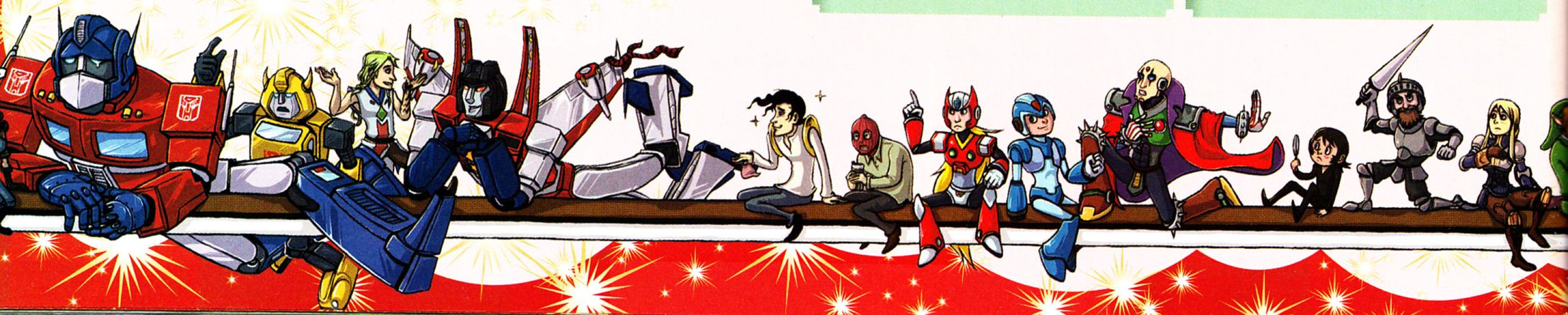
肥皂：牛X的武器啊，给我点时间想一想，下次告诉你好吧。



宇多田：我一定会好好发挥，扛起那面大旗，然后拿旗杆就这么横着一扫，把内个大叔扫下去！



莫邪：……没有给我留言吗，呃好吧，掩面跑开。



●临近年关，地主家也没有余粮了。
●表问上一句是神马意思。
●有人说思想有多远，就能滚多远（误）。其实这并不是完全正确的。因为思想并不完全等同于行为。能想到不代表能做到。或许有人会说："没有做不到，只有想不到。"但我要说，那不过是乐天派的想法。很多事情，其实并不是你随便想想就能改变的。
●严正鄙视浅尝辄止的行为。
●有的人充满理想地活在现实中，有的人满脑子现实地活在理想世界里。好吧，其实二者差异不大。不过理想和现实，果然还是不应该同时存在的，我认为。或许糊涂一些就好了，那么就糊涂一些吧。
●有些时候，只要微笑就好了。不，应该是"很多时候"才对。
●好想发动一下"小女人模式"，不过没有发泄的对象，到头来还是只能自取其辱，于是算了吧。
●我什么也不需要，真的。
●赤银分裂中……

满眼冬日午后的阳光

赤银



●PS3奖杯系统即将沦陷，身为奖杯控的我这几年的努力马上就要变成真的浮云了，不过这几天我也想清楚了，玩自己的正版，让别人破解去吧~
●感冒发烧不要紧，要紧的是这去医院看个感冒发烧居然也得花个七八百？下辈子立志做医生！
●1月19日是宇多田光的生日，光妹马上也要三十了啊！
●对于FFXIII-2我没有什么要说的，但SE你最起码先把剩下的两个FFXIII出完再扯淡！和田洋一你是不是真的想把SE做死才高兴啊？
●买了SQ5耳机，发现追星是很难的一件事情，详情见专栏，泪目……
●今年是我第一次赶上春运，说实话我看到那买票的场面真的有冲动不回家了，可是不回不行啊，实在不行我就走回去！不就是100多公里嘛……
●这阵子闲暇时间都献给了《高达无双3》，春节回家差不多就能白金，之后主攻《暗影主宰》，可担心回家没什么时间玩游戏，加油吧少年！
●感谢"JUST啊喂"按我要求给我画的冥斗士死神版小编形象，我很喜欢的说，以后有想要的还找你好了，招腰~木哈哈哈……
●小驯鹿寒假回家了，好羡慕还有寒假的人……那个呆头呆脑的白痴，老老实实在家呆着不要出去闯祸哦。
●就像我上期手札里说的一样，SONY终于公布了自己的全新掌机，暂时命名为NGP，我估计最后还得叫PSP2……不过距离发售肯定还有段时间，我还是按计划先把3DS搬回来吧，下个月绝对是我钱包的被难日！
●祝各位读者新年快乐，万事如意，多买DR……

宇多田光，生日快乐！

宇多田



【信件相关情报：香香麻麻的钢笔字】

呦！在坐的众编，又见面了！本来我确实不打算用传统的信件方式了，而是转战电软博客。但拿到289期后，发现自己上次写的信竟然全篇登陆阅家了，并且菜蔬还在回复中不知是凑字数还是什么目的让我继续写信过来（误），所以我就一边暗爽一边写下了这篇充满童真（误）的信。话说网购还真是个好东西，许多之前想买却买不到的东西竟能一口气都买到，可我之前为买DS攒的钱也一口气用完了。不过幸亏貌似快春节了，还处在天真懵懂年龄的我（误），还是能妥妥儿的收到压岁钱。吐完了槽，来说说小编，菜蔬依然是我最看重的大叔，最近我还加了他的QQ，交流也方便多了，虽然他老是用"嗷嗷嗷"和"……"之类的不文明符号来敷衍我让我很不爽，不过我还是原谅了他，并且菜蔬还教会了我许多本领，例如【抠鼻】技能我已练到了最高，现在我能如入无人之境，在任何场合使用，不过这种脸热的感觉是怎么回事啊？另外，"凑字数"技能也很让我受用，我现在写个几千字的检讨毫无压力，所以菜蔬你继续努力。再说说宇多田吧，你的小编形象我很喜欢……另外，你傲娇的性格我很喜欢，怪不得某宅赤银会看上你（大误）。最后说说赤银，从你对我的回复可以看出你是个很重口味的人，不过脱去"重口味"外壳后，你也不过跟我们一样是个伪宅罢了，还有你某期登出来的《猎人工口本》我很喜欢。还有我爱上模型大半是因为你的红模馆哦，所以希望以后能与你多交流学习美图和模型。如果再次登录阅家的话我还会继续写的……最后祝众编在新的一年里，激情得到升华。

——云南大理 有爱的小无



蔬菜汁：男子汉最看重的就是许下的诺言，一口吐沫一个钉，所以，小无，你要继续写信过来哦！主编看到"凑字数"这隐藏技能的时候脸色很难看，以后我们还是心照不宣这样比较好。

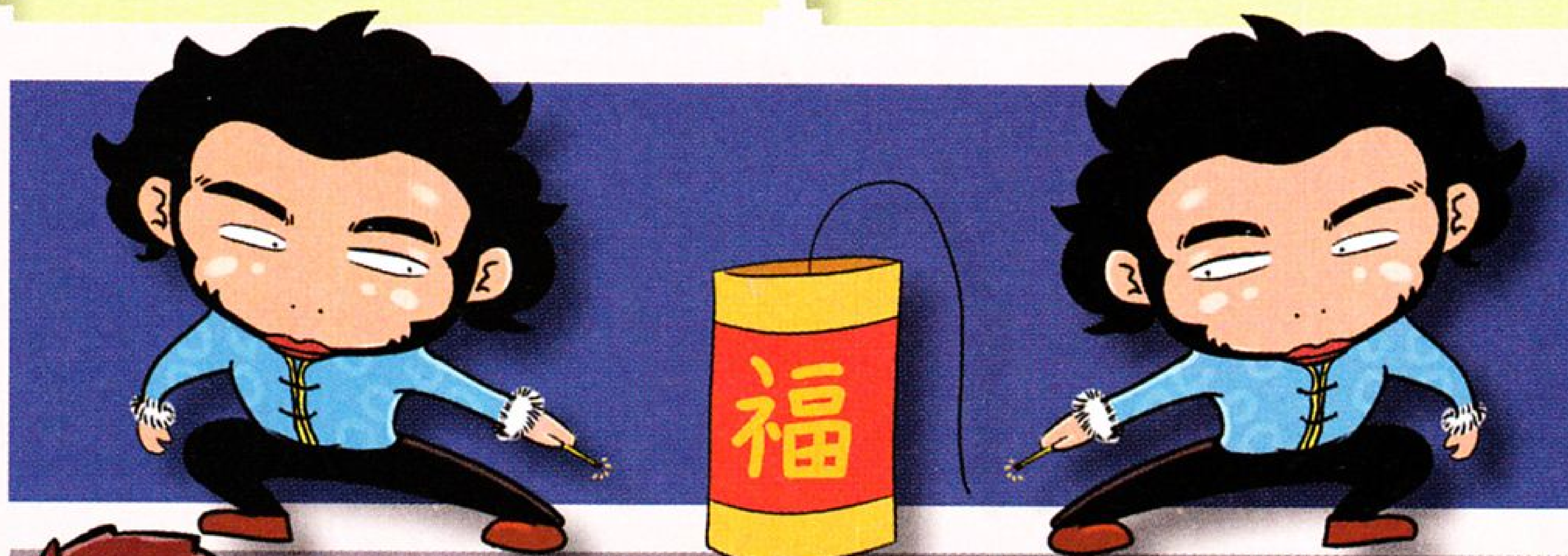
小沛：内大叔！跟我过来一下！解释一下凑字数到底是怎么一回事。

赤银：重口味啊……原来在读者眼中我是这样的orz虽然我确实有些重口吧。另外我啥时看上宇多田了？请不要栽赃陷害啊。

肥皂：啊，我就这么没有存在感吗？杀气四溢。

宇多田：傲娇这属性我这辈子都不会有，咱也一般都是被傲娇。

莫邪：肥皂，小无也绝对是漏掉了很重要的人！很重要的……





【信件相关情报：电子邮件】

各位小编，你们好。本人实际上已经不是第一次给阅家写信了，上次的"旋风"就是我，当时因为太激动，什么都不会写了，请谅解。本人大名高观宇，男，16岁，是一名高一特长生。我看电软5年，家里的杂志堆成山。我上高中前，手中只有一台DSi，上高中后，我就在三个月内买了PSP3004和Wii，从此我有了个"游戏狂人"的称号。我不知道买这么多游戏机的好处，我只知道我是因为热爱游戏，想玩到更多游戏而买。可能是因为我是学美术的，我用画笔描绘出我对游戏的感情。我的理想是当插画师，去做自己的游戏，为我所热爱的贡献出自己的一份力量。

——山东东营 旋风



蔬菜汁：游戏狂人，因为杂志需要画手，咱加过你的QQ，可是你设置成拒绝了，希望你第一时间联系咱，以前的读者justwe和邪恶小胖现在都在努力的画呢，也希望你的加入。

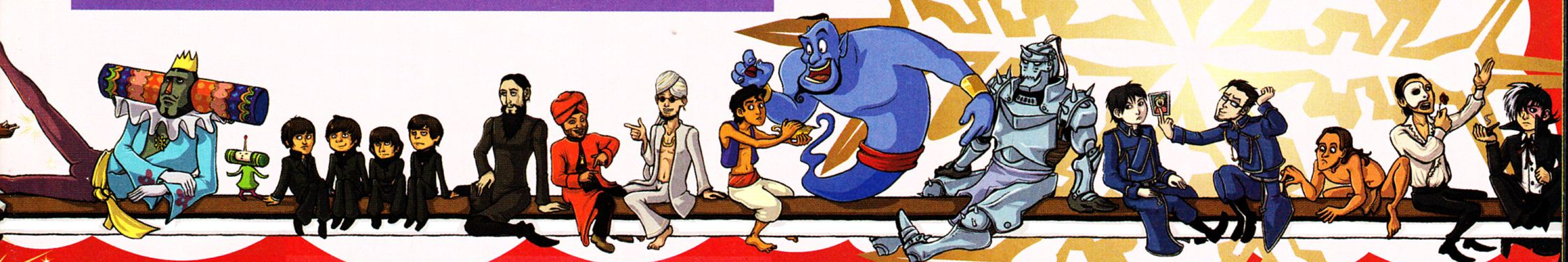
小沛：5年的老读者……有时间来切磋一下吧。

赤银：赤银当年也是学美术的，不过后来学日语了。

肥皂：旋风……你好，希望有机会能看到你的插画。

宇多田：我已经得到justwe一画的新头像了，激动ing。

莫邪：我也想要新头像~！嗯嗯。



《电软》回函卡讨论话题

话题1：请用至少三个毫不相关的游戏人物编个100字左右小故事。

迷迷 四川成都 秋风瑟瑟，GHOST听着耳机里的杂音，沉默着打量了这个古老的蘑菇王国。在这个没有XX与XX（小编：这两处实在看不清），阳光与音乐都是奢侈品，他身侧的红衣少年曾这么告诉他，于是他沉默着，心不在焉地听着陆逊的关于从突然改变了口味的全人类公敌KUBA手上拯救他与他战友的计划。……《蘑菇山》

东方筱辰 江苏连云港 我是标准的理科生……恕无能为力。

刘畅 四川成都 话说2015年，萨菲罗斯、克里斯和马大叔在一起喝茶，萨菲罗斯忽然心血来潮，道："让你们见识一下我的新必杀——八搓一甩！"随后三人来到洞空大之北，只见小萨长出一只机械翅，飞上了天，大叫道："有了这招，打败小克将不再是梦！八搓一甩啊！发……"没等他说完，老马道，"叫你别买地摊货你偏买，翅膀又冒烟啦！"

口袋飞仔 山东淄博 口袋飞仔琢磨了两节自习课后，还是神马也没想出来，于是……克里托斯曾被一只胖丁欺负，不小心中了催眠曲，睡着了，于是胖丁生气地在奎大爷身上乱涂乱画，然后我们的奎爷就成了这种样子……成为了战神的奎爷发誓找那个"粉红色的球"报仇，一天奎爷终于找到了那粉色的球，一刀挥去却发现那货不是胖丁而是卡比，于是生气地把奎爷吞了下去……

本本 浙江舟山 比赛开始，马里奥开球，但丁带球向前，鲁尼上前争抢，但丁传球给10号队长，队长里昂接球怒射，虽然离禁区还有10M，但是里昂毫不犹豫，球速很快，角度很刁，守门员隆飞身接住了足球，隆将球抓在手中，空气凝结，掌中气在凝聚（街霸4开场动画那样）"This true HA-DO-GI！！"球被隆直接送进对方球门……

庞琨 北京丰台 这是一个极度狗血的故事：（序章）树林中，风静静地吹着，蔬菜汁和小沛相对而立，莫邪站在离他们十五步远的地方"我不希望你们反目成仇！"莫邪大喊……（高潮）小沛艰难地爬了起来，身边爆发出巨大的小宇宙，蔬菜汁见状缓缓闭上了双眼，将剑竖放在身前，突然小沛大喊一声，以时速250公里的速度冲了过来……（结局）菜汁不想上了小沛的性命，急忙收剑，但是太晚了，小沛的速度太快了，他的身体插在剑上……

话题2：你最喜欢或者最讨厌的游戏制作人是谁？说说理由。

刘畅 四川成都 我最讨厌也野村哲也，因为他太完美了，让我没有可讨厌的！

口袋飞仔 山东淄博 讨厌：稻船敬二 理由：本来认为他是"洛克人之父"，咱还是对他有些好感的，可我最后发现，"洛克人之父"根本是上世纪CAPCOM炒作出来的，他根本就不是洛克人之父，而且在CAPCOM任职期间嫉贤妒能，三上真司等四叶草的成员离开CAPCOM也跟他有很大关系，他的代表作也大都出自他人的构思或根本不属于他，《丧尸围城》就是三上真司从前的一个提案。喜欢：田尻智 理由：创造了口袋这一个理由就够了，"小智"大叔以后也要加油啊！

东方筱辰 江苏连云港 Alex？现在来说好像就是他了，DMC5的冲击太大了……我看到人设的第一反应就是这货不是但丁！然后义无反顾地去重温DMC4去了，曾经也或多或少地讨厌过一些游戏制作人，但是因为不是自己最喜欢的游戏，所以还说得过去。如果DMC5中没有一些令人惊喜的突破的话，我是不会原谅他的。

庞琨 北京丰台 最讨厌：不用怀疑，名越稔洋是也。理由：为什么？看他内欠揍样我就手痒痒！

周丹 安徽枞阳 最喜欢神谷英树，嚣张的人做出来的东西永远比做出游戏的本人嚣张，比如《猎天使魔女》，比如《DMC》，嚣张！

本本 浙江舟山 喜欢《鬼泣3》的制作人，因为《鬼泣3》真的很有意思，虽然画面没有后来的《鬼泣4》好，但是玩《鬼泣3》的时候就是更舒服些，剧情也更有意思。他好像还做过《生化危机》，对了还有《猎天使魔女》，是叫神谷英树没错吧？是个光头。

生命体XO 河南郑州 最喜欢三上真司，生化是初恋，没有生化和电软，我还真进入不了电玩这个领域，三上年轻的时候那真是意气风发啊，生1是一鸣惊人，生2是惊天地泣鬼神，后来生化没落了，他在C社也没落了，不过三上同志也没消沉，商海沉浮，十年洗练，他做出了一部生化4，之后颓然离去，有点像剧本的人生（我同学代笔，仅他人意见）。

话题3：你希望增加一些什么栏目？

王承铎 北京密云 强烈要求猴子回归！还有，可以有一个能学到姿势，哦不，是知识的地方，比如介绍点游戏里的名言名句，介绍某个游戏的背景什么的，能长长知识就好。

小无 云南 反正也来不及了。小编回复：来自云南的小无，虽然到了1月底才收到你寄出的289回函卡，但是却看到这样的回复，让人颇感遗憾，不管什么好死后寄过来都是没有问题的，很多东西是不分时效性的，期待你下次的回函能多写点文字。

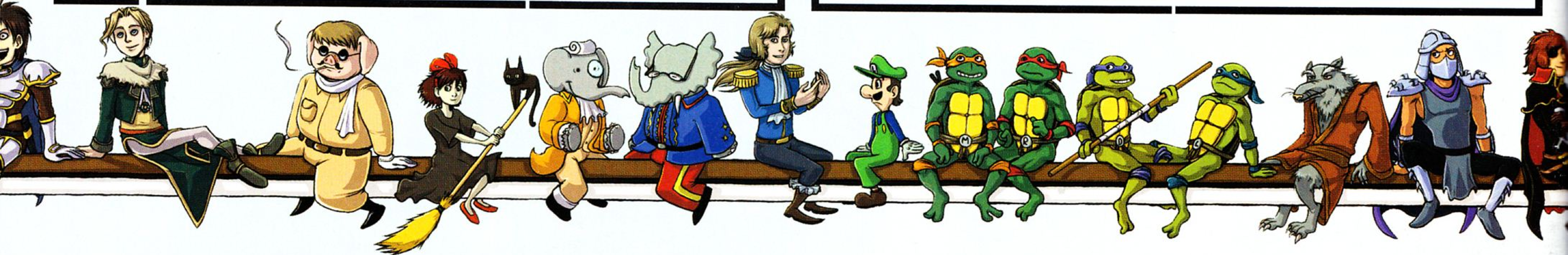
蔬菜汁 北京东城 最想增加的栏目有大象主持的日文地狱等，虽然时不时能看到大象本人，但是鼓起勇气使用眼神技能他打招呼时他总是视而不见将擦身通信功能临时关闭，如果读者中有人具有心灵交流这技能的神人或意志力强大如白羊宫守护者穆先生的大侠，请速速向大象本人全时段不间隙地发送求助电波、意志信号，神人和大侠功德圆满之日，也正是日文地狱栏目回归之时。

话题4：大家在最近在游戏上的投入有多少？哪笔钱觉得很冤枉？

曹通 甘肃陇西 等俺买到这期电软时，都1月4日了（288期，2个月前发售），吾恨啊（回音~）。小编回复：看到这有些泛黄的288回函时，小编心里有些酸酸的，虽然明明已经过了时限，但还是把这封回函寄出来的曹通你绝对是在骗同情心+骗奖品吧喂！可能由于交通不便等原因电软到达你那里的速度确实是慢了一些，但是这未尝也不是一件好事，俗话说塞翁失马焉知非福嘛！你的福气想必很快就要来到了，所以请你下次寄发回函的时候不要再捎带上自己的怨念电波什么的好吧，等你的好消息。

蔬菜汁 北京东城 最近一年在游戏上的投入都是零，除了内个，所以看到撕心裂肺嚎叫坑爹的同事和读者时感到无比欣慰，又略带些淡淡的幸灾乐祸，觉得好玩的游戏就去蹭，买不起游戏机于是就用单位的玩一下，高兴之余不禁哼哼起那首小曲儿"虽然挣得不多，但是……乐呵乐呵得了！"小编回复：因为回函卡上关于话题的文字，读者抑或是不愿意写抑或是用很彪悍的字体来写，弄的小编只好使用自己的影分身技能把自己的感受和想法发布出来，一方面填补那惹眼的空白，二来还可以和读者交流沟通何乐而不为。前边这句话完全出自违心，请读者朋友下次一定多多写话题内容，少年，不来写个话题吗？

某编 北京东城 买过PSP、PS3、NDS的若干正版游戏的小沛说，他不只是这一年，很久以来在游戏上支出的每一笔钱都物有所值，绝对绝对绝对不冤枉，完全完全完全不后悔！（泪目），这种回答与楼上某小编的言论正形成鲜明对比，相信也代表了一正一邪两种不同的电玩观点，常言道自古正邪不两立！希望正方一辩与反方一辩可以拿出确凿可行的观点来说服芸芸众生。借以告慰那些明明花了冤枉钱却不肯承认的死要面子玩家。



「电软」官方博客留言摘录

謹賀新年

电软官方博客 留言摘录

漫[r空

坚持看电软果然是正确的，让我这次考试达到了理想分数（有关系么？）考完试该解放了吧。错，全镇就我们中学要补12天的课，只好带着刚收到的电软去学校看了。

蔬菜汁回复：

考到了理想的分数，这只是坚持看电软的一个微不足道的附加技能，坚持的时间越长，就越能领悟到更多的隐藏技能，而且，为了拯救世界，电软一直在肩负寻找着传说中的勇者这个神圣的使命，所有通过电软领悟技能的种子勇者都有资格参与在未来某日举办的“勇者比武大会”......密切关注电软，拯救未来，有你参与，oye！

时间的终点

额……昨刚会考完，接着两天后又要期末考试……所有的力气都用在会考了明显后劲不足……今天不写作业了，早点睡，希望明天能打起精神来面对高三，加油吧，各位奋战在高考一线的同僚们(包括自己)！大学不只是梦，我们都能到达！PS:在此拜一下柯南，信柯南挂柯南！

赤银回复：

为什么总感觉柯南同学拥有主角光环，永远不会“挂”，所以“柯南挂”什么的才不可能发生，于是“柯不南挂”......啊咧？

四处打听了一下发现应该是挂柯南画像才对，挂柯南才挂科难。不过这位同学请不要相信迷信……

小正

众小编好！转眼间新的一年又到了，我回想起了当年好像有本电软上面有张编辑部全家福，不知为何后面几年就没看见过了，这几年来都默默关注着电软，小编们新老交替也都一直默默的在关注，就好像跟球员转会一样，您说是吧！最后祝新老小编们新年快乐！希望能再次看到全家福！

蔬菜汁回复：

小正好！转眼间新的一年又到了，我也回想了下，以前确实放出过编辑部全家福的照片，后面几年确实就没见过了，谢谢你这几年默默关注着电软，希望你以后不要再默默、而是要大胆一些，坐地铁的时候就举到头顶大声念出来吧！战胜心中的那份恐惧，希望你早日成长起来。

PS：小编们个个都心怀绝技，即使只是通过静止状态的照片，那怨念而纠结的眼神所凝聚的能量也足以对少年们产生不好的影响，所以......

鱼结冻

最近疯狂迷上了mhp3于是呼买了盟卡，连上了盟区，狠狠的刷了几天，果然，独乐乐不如众乐乐，作为铳炮党，一炮轰飞队友的事常常发生，被队友挑飞，接着两人不管怪物互相单挑，留下另外两个队友在一旁汗颜，这是单击玩所体会不到的。但是越刷越觉得网联不如面联啊，可惜身边没条件，朋友们基本都是pc网游党，所以虽然无奈但是也没办法，很羡慕小编们呢，身边这么多同事，随便就能组一盘了吧（当然，前提是先完成工作以后......）好吧，就这样了。

蔬菜汁回复：

错字是单击应该写成单机，迷上mhp3这许多人中当然也包括编辑部的一票小编啊，他们有的偷偷背着主编在桌子底下玩或者躲在隔壁美编室的墙后玩，总之，他们才不管前提是完成工作什么的呢，有时间他们就会组一盘。为了不输给他们，争强好胜的我总是在他们偷偷玩的时候打开娱乐或者视频网站看一下，抑或是打开著名网游XX世界，上一下下——这些都是你我之间的小秘密，你知道就好，千万不要暴露出去，下次欢迎你我继续这坦诚地聊天。

风林火山

两年前的冬天，我正式走上了工作岗位，从事软件行业使我失去了大量的业余时间，在仅有的私人时间里，我勉强保留了自己最后一个爱好，那就是每半个月仍然能把新出的电软带回家。和蜗居在一起的女朋友，用她的DVD看看电击收藏。

正式喜欢上电软还是高三，过分紧张的状态反而更寻求心灵上的寄托。......印象最深的就是轮到小沛上台时的一句“你打不赢啊，就对了！”，显得格外亲切......每次看电软真有一种回家的感觉。

记得大学的一个同学不好意思直接评论我的兴趣，就比较委婉的问我为什么那么喜欢电软。我说我觉得电软的每个编辑都让我觉得离他们很近，觉得他们就像和一个个有相同爱好的朋友，杂志攻略不是那么完美，但也是他们对游戏的体会，他们也有过不了的关，却实实在在能感受到他们在用心做杂志。因为相知，所以有原谅。

2008年伴随着奥运的来临我开始步入社会，单调规律的生活使我固定了询问、购买电软的报摊。仍然骑着大学时代的自行车、穿着大学时代的羽绒服，每天都在相同的时间段，只询问电软的我相当好记。逐渐的，我和报摊老板变的心有灵犀，当我骑着车还在马路对面等红绿灯时，一个眼神扫过去，只见老板猛的对我摇头，则表示“电软还没到”，否则就是“今天刚到”。

妈妈曾经跟我说过，无论做什么事情，只要坚持，就一定会有收获。大概半年后，报摊老板开始对热衷电软的我附送当天卖剩下的杂志，当时的喜悦真的无以言表。

2009年最大的事件就是电软降价，事情的经过是这样的，首先是报摊老板在我买到最后一本原价杂志时向我透露了电软要变成周刊的消息......紧接着我开始上网查看相关信息，得知只是降价后告知了报摊老板，老板和我都表示相当沮丧（想法不同？）。虽然在后来的杂志里风林主编也对降价进行了一些解释，尽量使内容不减少等等，但是客观的说，降价还是不可避免的让杂志的总体质量有所下降。

2010年上半年最大的事件就是熟络的报摊老板离职了......2010年下班年最大的收获不是他回来了，而是熟识了新的老板（表示动作惊人的相似）。当然报纸目前还......2011年目前看来最大的事件是电软惊现7.80的报价（我是高兴的）。

蔬菜汁回复：

因为字数原因，刊登的是删减版，请你理解。在大龄男性已婚读者“大袁”讲述了自己的写实性长篇回复《我与电软有个约会》（假定名）之后，隔了很久才在博客上出现了火山你这样的回复，关于攻略和好多观点，我们看法相同，不过更引起我兴趣的是你与报亭老板的那段故事和你妈妈对你说的那句话。就像你熟知的那个报摊老板的离去一样，很多事情都不可预知并且发生前毫无预兆......今天天气挺不错的，你向窗外看，那片云也许我刚才也正在看。

龙哥热线

计划春节期间前往三亚旅游并顺便勾搭空姐的龙哥

龙哥给大家拜年啦，兔年已经来了，离我的本命年还会远吗？对了，谁请我吃饺子啊？

Q PSP平台的《怪物猎人3》，为什么里面的染色球和陷阱道具都买不到啊？我记得《怪物猎人2G》里可以买到的，还有，游戏里除了送初级装备别的好点的装备和武器只能靠自己收集素材制作，或者花高价钱买吗？

（新浪网友 鱼结冻）

A 在《怪物猎人3》里是不能直接买到染色球和陷阱道具的，染色球需要染色果和粘着草合成，而陷阱则分为两大类，分别是落穴和麻痹陷阱，落穴需要用陷阱机关和网来合成，而麻痹陷阱则需要陷阱机关和雷光虫合成。

其他的装备和武器只能靠自己刷素材然后去锻冶屋生产和强化，只有钱但没有足够素材的话也是得不到相关装备和武器的。而且有很多素材也被冠以了“怨念物”的名头，譬如说各种逆鳞、碧玉、红玉之类，出现的几率都很小，有的时候也是很考验玩家RP的。总之呢。要想在《怪物猎人3》里做出自己心仪的武器和装备可是会花费大量时间的。做好心理准备吧，少年。

Q 龙哥终于出现了(难道龙哥是传说中电软村的紧急特典任务！？)目前我刚到村四啊……学习中挤出的时间太少了……看你们那么high自己也只有羡慕忌妒恨啊……问龙哥一下，《怪物猎人3》里有没有探宝啊？我超喜欢这个的……还有，任务里去猫窝那有像杂物堆的地方接近的话会出现黄色的问号，翻半天也没什么……(《怪物猎人 2G》时就没搞懂)，到底能弄到什么呢？恩……听说《怪物猎人3》里某些建筑和物体可以被打爆啊，不过还没发现……；《怪物猎人3》变了很多啊，武器的威力也变了，龙哥你喜欢啥武器，我以前一直使太刀，偶尔重弩，永远一个人在战斗着……

（新浪网友 时间的终点）

A 当你拿到新一期的《电软》时，只要看完卷首、无双报道、闯家等关键任务之后就可以看到紧急任务“龙哥热线”登场了。其实我们也没有怎么High了，不过就是借着工作的名义大家聚在一起刷刷素材罢了。学生玩家的生活确实要苦一些，不过只要你坚持，总有出头的那一天啊。虽然游戏是我们最大的爱好，但也不要影响学习喔。

探宝任务是一个很经典的设定，探宝的趣味性很高，当年一干人众也是沉迷其中不能自拔。《怪物猎人3》里暂时还没有探宝的设定，不过我们期待着能在《怪物猎人 3G》里加入全新进化的探宝。

在任务进程中猫窝杂物堆的黄色问号处，玩家有一定几率可以找到之前被小猫偷走的道具，注意，只是有一定几率喔。另外，如果你之前没被偷过东西，那么自然也摸不出东西来。

建筑和物体的损坏的确是《怪物猎人3》的惊喜进化之一，不过目前龙哥确认的是怪物的攻击可以将一些场景里的建筑和物理摧毁，而玩家的攻击是否能破坏场景还有待观察。另外，据赤银说使用重弩进行轰炸也是可以破坏游戏场景的，不知玩家们有没有玩出来过呢？

《怪物猎人3》的武器系统变化较大，特别是太刀，攻击范围、威力俱佳，实乃龙哥之最爱。除此之外，本作新增的斩击斧同样霸气，感兴趣的同学大可一试。

Q 龙哥，我想问问《高达无双3》的OO和独角兽，前者如何出三红，后者如何出毁灭形态？

（新浪网友 零色之梦）

A 这个相对简单，只要你使用无双技攻击完成后，就会使得机体在一定时间内保持三红或者毁灭形态。

Q 3DS中可以玩NDS和以前任天堂机种的游戏么（肯定不包括wii）？能插耳机和调2D或3D效果么，那样的话我觉得3D时可以感受新奇，调成2D时就可以省电和少些疲劳啦。

（新浪网友 闪水鸣）

A 3DS离我们越来越近，其相关信息的曝光也越来越频繁，之前更是传出了3DS实机被偷带出生产厂的图片。目前任天堂还没有承诺过任何关于3DS兼容以往掌机游戏的消息，不过要是让龙哥来推测的话，我觉得3DS兼容以往游戏的可能性很小。3DS最大的卖点就是上屏的裸眼3D效果，但是老游戏很明显不会达到这个高度，再者将老游戏重新3D化的成本也比较大，想必任天堂不会做这种出力不讨好的事情。

作为掌机，3DS肯定是能外接耳机的，另外，据前段试玩会的情报，3DS的确可以在游戏进程中进行2D和3D效果间的切换。不过，已经有试玩过3DS的玩家抱怨3DS的3D效果很累眼睛，每玩一会就得切换回2D效果，否则眼睛会有很强的不适感。当然，在拿到3DS的实机进行游戏之前，我们目前听到的都只是别人的主观感受，至于3DS伤眼的传闻是否属实还有待验证。

Q 龙哥，三上真司大作《征服》里的AR模式怎么发动？游戏中能不能随时调出教学模式？

（新浪网友）

A 在三上真司的《征服》中，AR模式绝对是动作系统的重中之重，AR模式下那种几近窒息的射击感令人欲罢不能。在游戏中AR模式的发动也要分为主动触发和被动触发两种。玩家在瞄准状态下进行回避动作或是在DASH动作下进入瞄准状态（直接射击亦可）都会主动发动AR模式，释放瞄准状态或者停止射击则中止AR模式，AR槽会自动回复。

而当角色受伤过于严重，游戏画面变红之后，AR模式会被动触发。此时AR模式不受任何控制，直到AR槽耗光为止，且之后玩家还会进入OVERHEAT状态，即AR槽无法自动回复，只能等到一定时间自我修复后再进行回复。

游戏中的教学模式被放在游戏正篇正式开始之前了，由于本作的独特操作模式和多样化的战斗系统，所以教学模式对于第一次接触本作的玩家来说意义非凡。另外，玩家只要将教学模式中的所有训练项目完成还可以解锁One Day at DARPA的奖杯。



Q 请问龙哥，1、我在玩《光环3》时，总是莫名其妙的说我的控制器拔除（电池有电），何原因？ 2、Ndsi LL 屏幕大了玩游戏分辨率会变低吗？会不会更模糊？

（新浪网友）

A 1、如果你能确定手柄还有电的话，那么有可能是无线手柄与主机的连接模块出了问题，尤其是如果最近你的无线手柄被摔过的话，这种可能性就更大了。或是你换一个确认完好的无线手柄在你的主机上试试，如果还出现同样问题的话就则就是主机方面出

了问题，只能去找JS帮你瞧瞧了。

2、分辨率，即用于衡量图像内数据量多少的一个参数，分辨率越高，图像所能表现出的细节也就更丰富。NDSi LL的分辨率没有变化，仍然是之前的256*192，这也就是说，在分辨率一定的情况下，NDSi LL大屏幕上的画面就会显得比之前稍微模糊一些。

Q 龙哥，玩《怪物猎人》是怪物在猎人还是人在猎怪物啊？为什么我一个怪物要杀五六次呢（新手ing），即使这样我也不想放弃《怪物猎人3》。

（新浪网友 蜡笔小p）

A 这个嘛……不熟悉的怪上来先要熟悉一下嘛，举个例子：赤银在打MHP3岚龙的时候，第一次2猫之后回复用光了，满场绕圈子蹭尾巴，结果50分钟time out；第二次带足了药，可是过分注意回避了，时间到了药没吃完怪没死；第三次，打得很奔放，回避的同时注意攻击弱点的头，终于35分钟搞定。其实猎人玩的就是这么个从被虐到虐怪的过程，这个过程自然也是要玩家付出大量精力和时间为代价的，所以你不必心急，等熟悉了之后自然就好了。

Q 虽然看电软才3个月~但是对电软充满热爱。唉相见恨晚啊，无知（无所不知）的龙哥，我有个问题想请教，现在入手PSP时候对吗？听说PSP2一月就公布了~咔咔本人才14岁我郁闷啊实在无力承担太高额度的开支..

还有老任的3DS和PSP2比性能谁更好一些~还请无知的龙哥给我解答，小女我远在千里的我含泪等待。

（新浪网友 youoveme粉娘柚子）

A 说时迟那时快，就在我准备将你的问题登上这期杂志的时候，一个足以震撼业界的新闻就这么发布了——1月27日Sony在PS meeting 2011中公布了人们期待已久的PSP2相关信息。当然，这款掌机的名称现在还未定，只是以NGP（Next Generation Portable）的开发代号示人。就目前已经公布的情况来看，NGP的主屏幕为多触点五英寸有机电激光显示屏(Organic Electroluminesence Display, OLED)，背面是多触点触摸板装置，并且采用了掌机历史上首次双摇杆的设计，在主机前后还搭载有前后两个摄像头（是否也会支持3D摄影功能呢？）

另外，最为关键的是目前官方已经许诺NGP将向下兼容PS和PSP的老游戏，并支持PSN的奖杯系统。这也就是说，虽然我们还不知道NGP会以什么样的形式来兼容之前的老游戏（推测应该是像PSP GO那样推出官方游戏下载版），但只要你到时候一台NGP在手，想玩之前的PSP游戏是绝对不在话下的。当然，如果NGP正式上市的话，他的前任掌机PSP肯定会降价，如果钱包够饱的话抓住降价时机收藏一台PSP也是不错的嘛，毕竟上面的游戏数量超多喔。

如果单纯的从机能层面来进行对比的话，肯定是NGP的机能会更强，目前已知NGP将会达到4倍于PSP的水平，而3DS则才达到PSP水平。不过单凭此点我们也不能盖棺定论，说3DS不如NGP，虽然老任在硬件技术实力上无法和索尼以及微软进行正面对抗，但在创意和游戏性的比拼上老任往往更胜一筹，NDS的大获全胜就足以说明问题。所以在3DS和NGP的对决中，最后到底鹿死谁手还是很有悬念的。





↑传说中的PSP2（NGP）终于露出了庐山真面目，而这也是PS系掌机第一次加入触屏的设计理念。

Q 龙哥！！！救命啊！！！前段时间刚入了薄版PS3，一直没登陆PSN，其实PSN账号我早在2年前就在电脑网上注册好了。昨天来兴致想用PS3登陆PSN，填好账号密码，却显示（本账号无法利用PSN）。注意，不是“不能登陆另外的PSN账号”，也没有显示错误代码。我的PSN账号注册的是香港地区。接着我就点新建用户吧，才刚填了地区啊，出生日期啊这些信息，确认后又跳出来“无法用本账号登陆PSN”。得了，现在连新建账号的权利都没有了。该问题在网上也出现过N次，但是都没有一个确切的解决办法，都是不了了之。网速问题？服务器繁忙的话，应该弹出错误代码而不是（无法用本账号登陆PSN）。我PS3现为最新3.55自制系统，按理没可能登陆不了啊，我又在电脑上注册了一个账号，也是不能用PS3登陆。前段时间确实用了电子狗，也在使用过程中接上了网线，难道是传闻中索尼通过网络扫描出客户用过电子狗，主机被封杀？悲剧啦！！！龙哥！！！！

（新浪网友）

A PS3几乎是不存在有类似于Xbox 360那样的BAN机情况出现，之前也只是出现过因为使用黑信用卡而被BAN掉PSN账号的情况。Sony目前对自己的BAN机还没有信心，所以应该不会因为你使用过电子狗就会这么快封杀掉你的PS3主机。Sony时下应对黑客破解的唯一杀招就是不断推出升级系统，在1月26日晚上Sony已经官方将系统更新到了3.56，如果你没有更新系统的话，那铁定是登陆不了PSN的，即使是从未破解过的主机不更新系统也是不能继续登录PSN的。

前段时间曾经有传言流出说是如果使用过电子狗，那么就会在你的主机中留下痕迹，之后Sony会通过PSN联网扫描来采取相应措施。但就目前看来，Sony的措施还没有像微软那般强硬，至于以上传言是否属实还有待验证，不过各位玩家还是小心为妙。

Q 龙哥，我最近打算在年前购买一台之前就心仪已久的Xbox 360，以下有几个问题想问问你，还望你能指点一二：

1.Xbox 360主机近期价格怎样？2450贵吗？.

2.家中灰尘比较多，有什么办法防尘吗？(北京的灰尘估计比沙漠的少不了多少)

3.有必要再单买一个风扇吗?一般价格是多少？安装方便吗?

4.无线手柄是否会发生拖慢或延迟现象?(以前买的逻技PS2无限战斧是有这种现象存在的)

暂时先问这么多....谢谢龙哥了。

（新浪网友）

A 1、目前Xbox 360主机的价格相对稳定，但Xbox 360主机也是分为很多版本和套餐的，每种之间在价格上也会有差异。不过就你给出的价格来看，应该足够购买Xbox 360 Slim的250G版本以及双65NM的豪华版主机了，以上给你留个参考；

2、在不用的时候可以买块布把机器遮盖起来或者干脆把主机放回原包装箱里，再者如果放太久不玩的话你还可以把机器拿到阳台上用打气筒吹吹积尘；

3、这个看你自己怎么玩了，如果游戏时间过长或者平时开机很频繁的话倒是可以考虑入手一个风扇，现在Xbox 360风扇多为外置，所以几乎不存在安装层面的问题；市面上现在外置风扇的种类虽然非常繁多，但价钱都不贵，肯掏80块钱的话就能买到非常不错的了；



←目前编辑部使用的就是这种底座式风扇，平时还能起到收纳手柄的作用。

4、这种情况你大可放心，无论是PS3还是Xbox 360手柄的无线技术都是相当成熟的，只要在有效距离以内就不会出现任何拖慢或延迟现象。



本作是稍有快餐化倾向的《ACE》系列首次登陆掌机平台，尽管受到PSP机能的限制，游戏画面、同屏人数等等方面都有大幅缩水。不过系统和收集方面等等比起PS3版的“R”都有着或多或少可喜的改变。回归系列武器弹数制的同时加入了补给点这一概念，并且保留了《ACER》中的BGM自定义功能，以及新加入的自定义武器都为游戏增添了不少可玩性。当然，这些优点无法掩盖其各种偷工减料的嫌疑，还是推荐动漫fans、系列铁杆尝试一下好了。

□文 / 赤银

PS Portable PSP	本刊译名：异世纪传说Portable		2011年1月13日	
	机器人动作模拟	NBGI	6279日元	日版
	UMD	1~3人	824MB	全年龄



附加任务攻略

本作中每个任务都有复数的附加任务存在，根据分类大体有以下几种，下面会为大家依次解说。在限定日期内完成全部附加任务之后在通过区域，会获得相当可观的额外零件奖励。由于各个区域的日数限制（每完成一个任务算一天），大体每次任务有2次挑战的机会（除了最终任务只有一次）。实在无法完成的话，可以等通关后自定义武器开发一定程度后再来挑战。

机体专用武器使用XX次以下

机体默认武器是使用次数，格斗攻击不包括在内所以任务中以格斗为主进行战斗即可，也可以制作可以多重锁定攻击的自定义武器（后面有详细自定义武器系统解说）。对敌方队长和ACE战可以使用特殊攻击为主。游戏后期附加任务条件通常在100次左右，在不超过的前提下使用必杀攻击也未尝不可。

近接攻击使用XX次以下

不使用近接攻击即可，可以使用射击弹药数比较多的机体，或是装备恢复弹药数的自定义武器。





自定义武器使用XX次以下

只要不使用自定义武器即可，不过自动发动的部分不包括在内可以自由装备。

使用连携攻击造成XX以上的伤害

需要在连携槽较多的时候发动连携攻击，有的任务并没有太多机会积累连携槽，这时候需要装备回复连携槽系的自定义武器。对比较不会乱动的杂兵发动会比较有利，特别是地上型的サーペント等敌机。此外，使用黑百合以及VF系列连射性能较高的机体，能够通过积累连击数更容易获得连携时间延长的奖励。需要的话安装增加射击威力的自定义武器也是不错的选择。

使用XX次CROSS OVER ATTACK

需要在任务中，使用指定次数的COA攻击。很多时候如果不使用自定义武器几乎很难达成。最好凑齐了连携槽增加、自动回复系的自定义武器再来挑战。

使用CROSS OVER ATTACK击破XX机体

在敌机濒死的时候使用COA攻击即可。注意僚机的位置和小心不要让敌机被误伤击破就没问题了。







补给点剩余使用率XX以上

尽量不要使用补给点。由于大体出现在对敌方ACE战等BOSS战的时候，装备AP回复，攻击吸收AP类的自定义武器会比较好。

获得XX个以上零件

使用连携攻击或是COA攻击击破敌人掉落零件的几率会比较高。整体来说运气成分比较大，可以使用增加零件掉落率的自定义武器来弥补人品的不足。

XX秒以内开放XX区、击破XX以上敌人、获得XX以上ACE点数等等，都是字面上的意思，按要求完成即可。





作品名	机体名	入手条件
圣战士丹拜因	ダンバイン	初期可购入
	ビルバイン	完成区域4
	ズワァース	完成区域8，完成120个附加任务
	レプラカーン	完成区域8，20个任务分数评价达成ACE
圣光之翼	アッカナナジン	初期可购入
	オウカオー	完成区域8，20个任务分数评价达成ACE
重战机L-GAIM	エルガイムMk-II	初期可购入
	バッシュ	完成区域8
	オージ	完成区域8，30个任务击破隐藏敌机
苍之流星SPT雷兹纳	レイズナー	初期可购入
	強化型レイズナー	完成区域5
	ザカール	完成区域8，30个任务分数评价达成ACE
机甲战记DRAGONAR	ドラグナー1型カスタム	初期可购入
	スターク・ダイン	完成区域8，10个任务击破隐藏敌机
	ギルガザムネ	完成区域8，完成80个附加任务
	ファルゲン・マッフ	完成区域6

机动战士Z高达	Z高达	初期可购入
机动战士高达 逆袭的夏亚	ν高达	初期可购入
	沙扎比	完成240个附加任务
机动新世纪高达X	高达DX	初期可购入
新机动战记高达W Endless Waltz	飞翼高达零式	初期可购入
倒A高达	倒A高达	初期可购入
	TURN X	完成区域，完成200个附加任务
机动战士高达 SEED DESTINY	命运高达	初期可购入
	强袭自由高达	完成区域2
机动战士高达00	能天使高达EXIA	初期可购入
	能天使高达EXIA战损修复机II	完成区域5
	OO Raiser	完成区域6
	0高达(实战配备型)	完成区域8，35个任务击破隐藏敌机
机动战士高达00	能天使高达EXIA	初期可购入
	能天使高达EXIA战损修复机II	完成区域5
	OO Raiser	完成区域6
	0高达(实战配备型)	完成区域8，35个任务击破隐藏敌机
灵魂力量BRAIN POWERD	ネリー・ブレン	初期可购入
	ジョナサン・バロンズゥ	完成区域8
	クインシィ・バロンズゥ	完成区域8，20个任务击破隐藏敌机
返乡战士 OVERMAN KING GAINER	KING GAINER	初期可购入
	Dominator	完成区域9
CODE GEASS 反逆的鲁路修 R2	兰斯洛特·阿尔比昂	初期可购入
	蜃気楼	完成区域3



不同机体 不同刺激





超时空要塞Plus	YF-19(急速背包装备)	初期可购入
超时空要塞F	VF-25F	初期可购入
	VF-25F(超级背包装备)	购入VF-25F
	VF-25S	完成区域4
	VF-25S(超级背包装备)	购入VF-25S
	VF-25G	完成区域2
	VF-25G(超级背包装备)	购入VF-25G
	RVF-25	完成区域3
	RVF-25(超级背包装备)	购入RVF-25
VS骑士拉姆涅&40炎	凯撒火炎	初期可购入
剧场版 机动战舰抚子 The prince of darkness	黑百合	初期可购入
	艾斯特巴里斯(明人专用机)	购入黑百合
	夜天光	完成区域8，完成160个附加任务
剧场版 交响诗篇 口袋中满是彩虹	尼尔瓦修 type ZERO spec2	初期可购入
	尼尔瓦修 type ZERO spec-V	50个任务分数评价达成ACE
Another Century's Episode Portable 原创机体	量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·N1	初期可购入
	量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·N2至N5	购入量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·N1
	量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·C1	初期可购入
	量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·C2至C5	购入量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·C1
	量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·G1	初期可购入
	量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·G2至G5	购入量产型亡灵盖修班斯特Mk-II改·G1

全隐藏敌机出现条件

区域1（完成时限1天）	
BLOCK1-1.First Mission	前往エリア2之前击破36架敌机

区域2（完成时限10天）	
BLOCK2-1.最重要机密回收	任务开始210秒以内击破エリア3内全部敌机
BLOCK2-2.战舰袭击	任务开始60秒以内击破全部初期出现的敌方战舰
BLOCK2-3.エクソダス护卫	保持フリーデン的AP80%以上击破全部攻击フリーデン的敌部队
BLOCK2-4.シャトル防卫	保持全シャトル的AP75%以上击破全部攻击シャトル的敌部队
BLOCK2-5.ドリーマーズアゲン	任务开始180秒以内将オージ的AP减少至25%以下

区域3（完成时限14天）	
BLOCK3-1.奇袭	任务开始120秒以内击破スターク・ダイン与オウカオー
BLOCK3-2.月光号护卫	击破エリア4的全部敌人
BLOCK3-3.ハイパージェリル	任务开始240秒以内将ハイパーレプラカーン的AP减少至50%以下
BLOCK3-4.乞力马扎罗之岚	任务开始600秒以内开放通往エリア4的道路
BLOCK3-5.復活のオーバーデビル	任务开始240秒以内击破20架敌机
BLOCK3-6.クロスファイト	任务开始180秒以内开放通往エリア3・エリア4的道路
BLOCK3-7.-UNKNOWN- 1	无



区域4（完成时限16天）	
BLOCK4-1.ダカールの日	オージ出现时保持全防卫对象AP在90%以上
BLOCK4-2.艦隊戦	侵入エリア4
BLOCK4-3.潜入機救出	オージェ出现时保持全防卫对象AP在75%以上
BLOCK4-4.兵器破坏	击破全部エリア1・エリア2的初期敌机
BLOCK4-5.决战ACE	任务开始70秒以内击破夜天光并将ズワァース的AP减少至75%以下
BLOCK4-6.流星作战	击破エリア4的10架敌机
BLOCK4-7.变化！ドミネーター	任务开始60秒以内将ドミネーター的AP减少至50%以下
BLOCK4-8.-UNKNOWN- 2	无

区域5（完成时限17天）	
BLOCK5-1.乱战	击破ジョナサン・バロンズゥ时友军部队57机以上生存
BLOCK5-2.サイド2の危机	令スターク・ダイン出现时的污染率在75以下
BLOCK5-3.エネルギーユニット破坏	开放通往エリア2的道路后180秒以内开放通往エリア4的道路
BLOCK5-4.华丽的ル・カイン	任务开始60秒以内在力场未解除状态下将ザカール的AP减少至75%以下
BLOCK5-5.重要机密输送阻止	任务开始300秒以内击破9座シャトル
BLOCK5-6.飞翔	击破10架六连
BLOCK5-7.-UNKNOWN- 3	无

ACE的闪光 贯穿时空吧

区域6（完成时限17天）	
BLOCK6-1.战舰袭击 2	任务开始90秒以内击破オーバーデビル
BLOCK6-2.攻防战	任务开始600秒以内击破全部ギルガザムネ
BLOCK6-3.エネルギーユニット破坏 2	任务开始120秒以内击破ラッシュロッド
BLOCK6-4.宇宙を驱ける	保持殖民コロニー外壁的AP75%以上解放隐藏通路
BLOCK6-5.决战ACE 2	任务开始300秒以内击破夜天光与全部六连
BLOCK6-6.阿克西斯	击破沙扎比和α・アジール
BLOCK6-7.-UNKNOWN- 4	无

区域7（完成时限8天）	
BLOCK7-1.-UNKNOWN- 1-B	无
BLOCK7-2.-UNKNOWN- 2-B	无
BLOCK7-3.-UNKNOWN- 3-B	无
BLOCK7-4.-UNKNOWN- 4-B	无

区域8（完成时限14天）	
BLOCK8-1.火星掌握	保持ナデシコC的AP85%以上到达エリア3
BLOCK8-2.威胁	任务开始180秒以内将α・アジール的AP减少至25%以下
BLOCK8-3.MACROSS夺还	任务开始240秒以内击破ジ・O
BLOCK8-4.决战ACE 3	任务开始180秒以内击破敌方2部队长机
BLOCK8-5.决战ACE 4	任务开始240秒以内击破敌机3架ACE
BLOCK8-6.-UNKNOWN- 5	无







区域9（完成时限无）	
BLOCK9-1.EX任务 1	任务开始500秒内击破89架敌机
BLOCK9-2.EX任务 2	无
BLOCK9-3.EX任务 3	无
BLOCK9-4.演习 1	无
BLOCK9-5.演习 2	无
BLOCK9-6.演习 3	无
BLOCK9-7.演习 4	无
BLOCK9-8.演习 5	无
BLOCK9-9.演习 6	无
BLOCK9-10.演习 7	无
BLOCK9-11.演习 8	无
BLOCK9-12.演习 9	无
BLOCK9-13.-UNKNOWN- 5-B	无
BLOCK9-14.-UNKNOWN- 1-C	无
BLOCK9-15.-UNKNOWN- 2-C	无
BLOCK9-16.-UNKNOWN- 3-C	无
BLOCK9-17.-UNKNOWN- 4-C	无
BLOCK9-18.-UNKNOWN- 5-C	无



自定义武器系统

新加入的系统。战斗中击破敌人会一定几率掉落零件（チップ），收集一定数量和类的零件便能够制作自定义武器了。这些自定义武器大多具有降低敌方耐性、提升我方能力、回复AP弹数等等效果，给机体装备上之后对任务攻略会有很大的帮助。







特殊攻击系

自定义武器	需要零件	个数	效果	次数	消费
実体ガードブレイク	格闘LV1	1	减少攻击对象的对实体攻击伤害耐性。	15	3
	トラブル	1			
	実体	1			
実態ガードブレイクII	格闘LV2	2	大幅减少攻击对象的对实体攻击伤害耐性。	10	5
	トラブル	2			
	実体	2			
	オールレンジ	2			
ENガードブレイク	格闘LV1	1	减少攻击对象的对EN攻击伤害耐性。	15	3
	トラブル	1			
	EN	1			
ENガードブレイクII	格闘LV2	2	大幅减少攻击对象的对EN攻击伤害耐性。	10	5
	トラブル	2			
	EN	2			
	オールレンジ	2			
チャージアタック	格闘LV1	2	对周围敌人造成伤害的近接攻击	4	4
	ファイト	1			
	フォース	1			
APブレイク	格闘LV1	1	令攻击对象陷入APブレイク状态，AP值会逐渐减少。	15	4
	トラブル	1			
	チェンジ	1			
APブレイクII	格闘LV2	3	令攻击对象陷入APブレイク状态。AP值会快速减少。	10	6
	トラブル	2			
	チェンジ	4			
	オールレンジ	2			
スナイプショット	射撃LV1	1	强力的射击攻击。	12	3
	フォース	1			
ストップショット	射撃LV2	1	令攻击对象停止行动。	9	4
	トラブル	1			
	ストップ	1			
ストップショットII	格闘＆射撃LV3	2	令攻击对象长时间停止行动。	6	5
	トラブル	2			
	ストップ	4			
	オールレンジ	2			
ドローショット	射撃LV2	1	吸引攻击对象的注意。	9	4
	トラブル	1			
	ロック	1			
ドローショットII	格闘＆射撃LV3	1	吸引攻击对象的注意并造成大伤害。	6	5
	トラブル	2			
	ロック	2			
	フォース	2			
マルチロック	射撃LV1	1	多重锁定攻击。	32	2
	ファイア	1			
	フォース	1			
エナジーコート	射撃LV2	1	展开接触对方便会造成伤害的特殊力场。	1	8
	インサイト	1			
	フォース	2			
	ファイト	2			
エナジーコートII	格闘＆射撃LV3	3	展开接触对方便会造成大伤害的特殊力场。	1	10
	インサイト	2			
	フォース	4			
	ファイト	4			
	オールレンジ	5			
カウンターアタック	格闘LV2	1	弹反敌人的近接攻击后造成大伤害。	20	2
	ファイト	1			
	フォース	1			

回复系

自定义武器	需要零件	个数	效果	次数	消费
リペア	修復Lv1	1	回复本机体的AP。	4	2
	アーマー	1			
ワイド・リペア	修復LV1	2	回复一定范围内友军机体的AP。	4	3
	アーマー	1			
	エクステンド	2			
オール・リペア	修復LV2	1	回复全友军机体的AP。	4	6
	アーマー	2			
	エクステンド	3			
	オールレンジ	3			
リペアII	修復LV1	2	大幅回复本机体的AP。	4	3
	アーマー	2			
	フォース	2			
ワイド・リペアII	修復LV2	2	大幅回复一定范围内友军机体的AP。	4	4
	アーマー	2			
	フォース	3			
	エクステンド	2			
	オールレンジ	1			
オール・リペアII	強化LV3	1	大幅回复全友军机体的AP。	4	7
	アーマー	4			
	フォース	4			
	エクステンド	4			
	オールレンジ	4			
サプライ	修復LV1	1	回复本机体专用武器的弹数。	1	5
	バレット	1			
ワイド・サプライ	修復LV1	2	回复一定范围内友军机体专用武器的弹数。	1	8
	バレット	1			
	エクステンド	2			
オール・サプライ	修復LV2	1	回复全友军机体专用武器的弹数。	1	10
	バレット	2			
	エクステンド	3			
	オールレンジ				
サプライII	修復LV1	2	大幅回复本机体专用武器的弹数。	1	7
	バレット	2			
	フォース	2			
ワイド・サプライII	修復LV2	2	大幅回复一定范围内友军机体专用武器的弹数。	1	10
	バレット	2			
	フォース	3			
	エクステンド	2			
	オールレンジ	1			
オール・サプライII	強化LV3	1	大幅回复全友军机体专用武器的弹数。	1	12
	バレット	4			
	フォース	4			
	エクステンド	4			
	オールレンジ	4			
リカバリー	修復LV1	1	回复本机体的异常状态。	8	2
	トラブル	1			
ワイド・リカバリー	修復LV1	2	回复一定范围内友军机体的异常状态。	8	3
	トラブル	2			
	エクステンド	2			
オール・リカバリー	修復LV2	2	回复全友军机体的异常状态。	8	5
	トラブル	3			
	エクステンド	3			
	オールレンジ	3			
コンビネーション	修復LV2	1	增加一定的连携槽值。	1	8
	コンビネーション	2			

机体性能提升

自定义武器	需要零件	个数	效果	次数	消费
ENガード	防護LV1	1	提升本机对EN属性攻击的耐性。	3	3
	EN	1			
	コーティング	1			
ワイド・ENガード	防護LV1	1	提升一定范围内友军机体对EN属性攻击的耐性。	3	4
	EN	2			
	コーティング	2			
	エクステンド	1			
ENガードII	防護LV2	1	大幅提升本机对EN属性攻击的耐性。	3	4
	EN	2			
	コーティング	3			
	フォース	3			
ワイド・ENガードII	強化LV3	2	大幅提升一定范围内友军机体对EN属性攻击的耐性。	3	6
	EN	6			
	コーティング	4			
	フォース	4			
	エクステンド	4			
実体ガード	防護LV1	1	提升本机对实体属性攻击的耐性。	3	3
	実体	1			
	コーティング	1			
ワイド・実体ガード	防護LV1	1	提升一定范围内友军机体对实体属性攻击的耐性。	3	4
	実体	2			
	コーティング	2			
	エクステンド	1			
実体ガードII	防護LV2	1	大幅提升本机对实体属性攻击的耐性。	3	4
	実体	2			
	コーティング	3			
	フォース	3			
ワイド・実体ガードII	強化LV3	2	大幅提升一定范围内友军机体对实体属性攻击的耐性。	3	6
	実体	6			
	コーティング	4			
	フォース	4			
	エクステンド	4			
フルガード	防護LV2	3	大幅提升本机对实体、EN属性攻击的耐性。	3	6
	エクストラ	2			
	コーティング	6			
	フォース	6			
ワイド・フルガード	強化LV3	5	大幅提升一定范围内友军机体对实体、EN属性攻击的耐性。	3	12
	エクストラ	4			
	コーティング	8			
	フォース	8			
	エクステンド	4			
ワイド・フルバーニア	防護LV2	3	一定范围内友军推进剂消耗量为零。	2	7
	バーニア	4			
	コーティング	6			
	エクステンド	5			
フルバーニア	防護LV1	2	本机推进剂消耗量为零。	2	5
	バーニア	3			
	コーティング	2			
トラブルガード	防護LV1	1	本机异常状态无效化。	2	2
	トラブル	1			
	コーティング	1			
APエクステンド	強化LV1	1	提升本机AP上限值。	1	2
	アーマー	1			
ワイド・APエクステンド	強化LV1	2	提升一定范围内友军AP上限值。	1	4
	アーマー	1			
	エクステンド	3			
APエクステンドII	強化LV1	2	大幅提升本机AP上限值。	1	4
	アーマー	4			
	オールレンジ	3			
ワイド・APエクステンドII	強化LV2	4	大幅提升一定范围内友军AP上限值。	1	6
	アーマー	4			
	オールレンジ	6			
	エクステンド	4			
バーニアエクステンド	強化LV1	1	提升本机推进剂上限值。	1	2
	バーニア	1			
ワイド・バーニアエクステンド	強化LV1	2	提升一定范围内友军推进剂上限值。	1	4
	バーニア	1			
	エクステンド	3			
バーニアエクステンドII	強化LV1	2	大幅提升本机推进剂上限值。	1	4
	バーニア	4			
	オールレンジ	3			
ワイド・バーニアエクステンドII	強化LV2	4	大幅提升一定范围内友军推进剂上限值。	1	6
	バーニア	4			
	オールレンジ	6			
	エクステンド	4			
ワイド・トラブルガード	防護LV2	3	一定范围内友军异常状态无效化。	2	4
	トラブル	3			
	コーティング	5			
	エクステンド	5			
ターン+	強化LV1	1	提升本机旋回性能。	3	2
	バーニア	1			
ワイド・ターン+	強化LV1	2	提升一定范围内友军旋回性能。	3	3
	バーニア	1			
	フォース	1			
	エクステンド	1			
ターン+II	強化LV2	1	大幅提升本机旋回性能。	3	3
	バーニア	1			
	フォース	2			
	オールレンジ	2			
ワイド・ターン+II	強化LV2	2	大幅提升一定范围内友军旋回性能。	3	4
	バーニア	2			
	フォース	3			
	オールレンジ	4			
	エクステンド	2			

自动能力

自定义武器	需要零件	个数	效果	次数	消费
補給+	自動LV1	1	使用补给点时的回复速度上升。 随时发动。	-	3
	リペア	1			
	フォース	1			
	オールレンジ	1			
補給+II	自動LV2	3	使用补给点时的回复速度大幅上升。 随时发动。	-	6
	リペア	4			
	フォース	3			
	オールレンジ	5			
タイム+	自動LV2	1	减少被击坠时的惩罚时间。 随时发动。	-	5
	コーティング	1			
	フォース	1			
	オールレンジ	1			
タイム+II	自動LV3	1	大幅减少被击坠时的惩罚时间。 随时发动。	-	7
	コーティング	4			
	フォース	3			
	オールレンジ	5			
ポイント+II	自動LV3	12	大幅增加击破敌机获得的ACE点数。 随时发动。	-	8
	アーマー	10			
	フォース	6			
	オールレンジ	15			
ポイント+	自動LV2	6	增加击破敌机获得的ACE点数。 随时发动。	-	4
	アーマー	5			
	フォース	2			
コンビネーション+	自動LV1	1	连携槽的提升速率增加。 随时发动。	-	4
	コンビネーション	1			
	フォース	2			
コンビネーション+II	自動LV2	3	连携槽的提升速率大幅增加。 随时发动。	-	8
	コンビネーション	4			
	フォース	4			
	オールレンジ	5			
チップ+	自動LV2	4	提升获得零件的概率。 随时发动。	-	4
	インサイト	4			
	フォース	5			
チップ+II	自動LV3	8	大幅提升获得零件的概率。 随时发动。	-	8
	インサイト	8			
	フォース	10			
	オールレンジ	10			
タイトル+	自動LV1	1	对同作品机体的伤害上升。 随时发动。	-	2
	エクストラ	1			
	ロック	1			
	オールレンジ	1			
タイトル+II	自動LV2	3	対同作品机体的伤害大幅上升。 随时发动。	-	4
	エクストラ	2			
	ロック	3			
	オールレンジ	5			

武器性能提升

カスタムアクション	必要チップ	个数	效果	次数	消费
フルウエポン	防護LV1	4	本机专用武器消耗为零。	1	10
	バレット	2			
	コーティング	3			
ワイド・フルウエポン	防護LV2	5	一定范围内友军专用武器消耗为零。	1	12
	バレット	4			
	コーティング	6			
	エクステンド	5			
ウエポンエクステンド	強化LV1	1	提升本机专用武器弹数上限。	1	5
	バレット	1			
ワイド・ウエポンエクステンド	強化LV1	2	提升一定范围内友军专用武器弹数上限。	1	7
	バレット	1			
	エクステンド	3			
ウエポンエクステンドII	強化LV1	2	大幅提升本机专用武器弹数上限。	1	9
	バレット	4			
	オールレンジ	3			
ワイド・ウエポンエクステンドII	強化LV2	4	大幅提升一定范围内友军专用武器弹数上限。	1	11
	バレット	4			
	オールレンジ	6			
	エクステンド	4			
アタック+	強化LV1	1	提升本机近接攻击伤害。	3	3
	ファイト	1			
ダッシュ+	強化LV1	1	扩大本机近接攻击范围。	3	2
	ファイト	1			
	バーニア	1			
ワイド・アタック+	強化LV1	2	提升一定范围内友军近接攻击伤害。	3	5
	ファイト	1			
	フォース	3			
	エクステンド	3			
ショット+	強化LV1	1	提升本机射击攻击伤害。	3	4
	ファイア	1			
アタック+II	強化LV2	2	大幅提升本机近接攻击伤害。	3	5
	ファイト	2			
	フォース	4			
	オールレンジ	3			
ワイド・アタック+II	強化LV3	4	大幅提升一定范围内友军近接攻击伤害。	3	7
	ファイト	4			
	フォース	4			
	オールレンジ	6			
	エクステンド	4			
ワイド・ショット+	強化LV1	2	提升一定范围内友军射击攻击伤害。	3	6
	ファイア	1			
	フォース	3			
	エクステンド	3			
ショット+II	強化LV2	2	大幅提升本机射击攻击伤害。	3	6
	ファイア	2			
	フォース	4			
	オールレンジ	3			
ワイド・ショット+II	強化LV3	4	大幅提升一定范围内友军射击攻击伤害。	3	8
	ファイア	4			
	フォース	4			
	オールレンジ	6			
	エクステンド	4			
ワイド・ダッシュ+	強化LV1	2	扩大一定范围内友军近接攻击范围。	3	4
	ファイト	1			
	バーニア	3			
	エクステンド	3			
ダッシュ+II	強化LV2	1	大幅扩大本机近接攻击范围。	3	4
	ファイト	2			
	バーニア	4			
	オールレンジ	3			
ワイド・ダッシュ+II	強化LV2	2	大幅扩大一定范围内友军近接攻击范围。	3	6
	ファイト	4			
	バーニア	6			
	オールレンジ	4			

特殊效果

自定义武器	需要零件	个数	效果	次数	消费
APアタック	修復LV1	1	本机回复近接攻击造成的伤害8%的AP。	2	4
	アーマー	1			
	ファイト	1			
ワイド・APアタック	修復LV2	1	一定范围内友军机回复近接攻击造成的伤害8%的AP。	2	2
	アーマー	2			
	ファイト	2			
	エクステンド	1			
APアタックII	修復LV2	2	本机回复近接攻击造成的伤害16%的AP。	2	5
	アーマー	3			
	ファイト	3			
	フォース	2			
ワイド・APアタックII	強化LV3	1	一定范围内友军机回复近接攻击造成的伤害16%的AP。	2	6
	アーマー	6			
	ファイト	4			
	フォース	3			
	エクステンド	4			
ワイド・APショット	修復LV2	1	一定范围内友军机回复射击攻击造成的伤害8%的AP。	2	7
	アーマー	2			
	ファイア	2			
	エクステンド	1			
APショット	修復LV1	1	本机回复射击攻击造成的伤害8%的AP。	2	6
	アーマー	1			
	ファイア	1			
APショットII	修復LV2	2	本机回复射击攻击造成的伤害16%的AP。	2	7
	アーマー	3			
	ファイア	3			
	フォース	2			
ワイド・APショットII	強化LV3	1	一定范围内友军机回复射击攻击造成的伤害16%的AP。	2	8
	アーマー	6			
	ファイア	4			
	フォース	3			
	エクステンド	4			
エクストラショット	強化LV2	3	射击攻击伤害大幅上升的同时，伤害耐性大幅下降。	1	4
	ファイア	7			
	フォース	2			
	オールレンジ	4			
エクストラアタック	強化LV2	3	近接攻击伤害大幅上升的同时，伤害耐性大幅下降。	1	4
	ファイト	7			
	フォース	2			
	オールレンジ	4			
エクストラウエポン	強化LV3	3	全武器伤害大幅上升的同时，伤害耐性大幅下降。	1	8
	エクストラ	4			
	フォース	2			
	オールレンジ	8			

紧急能力

自定义武器	需要零件	个数	效果	次数	消费
オート・リペア	自動LV1	2	AP逐渐回复。AP1500以下自动发动。	-	6
	アーマー	2			
オート・リペアII	自動LV2	2	AP逐渐回复。AP3000以下自动发动。		8
	アーマー	4			
	フォース	6			
	オールレンジ	5			
オート・コンビネーション	自動LV1	3	连携槽逐渐增加。AP1500以下自动发动。	-	8
	コンビネーション	2			
オート・リペア＆コンボII	自動LV3	4	AP与连携槽逐渐增加。AP3000以下自动发动。	-	12
	アーマー	8			
	コンビネーション	4			
	フォース	8			
	オールレンジ	5			
オート・コンビネーションII	自動LV2	3	连携槽快速增加。AP1500以下自动发动。	-	10
	コンビネーション	4			
	フォース	6			
	オールレンジ	5			
オート・リペア＆コンボ	自動LV2	4	AP与连携槽逐渐增加。AP1500以下自动发动。	-	10
	アーマー	4			
	コンビネーション	2			
	フォース	4			
オート・ガード	自動LV2	1	全防御增加，异常无效。AP1000以下自动发动。	-	6
	リペア	2			
	トラブル	3			
	フォース	4			
オート・ガードII	自動LV3	2	全防御增加，异常无效。AP2000以下自动发动。	-	8
	リペア	4			
	トラブル	6			
	フォース	8			
	オールレンジ	5			

MINDJACK

简易流程攻略

PS3	本刊译名：心灵骇客		2011年1月18日	
X360	第三人称射击	SQUARE ENIX	8190日元	英语
	蓝光/DVD	多人	720P	17岁以上

□文 / 宇多田

CHAPTER 1

游戏开始会有教学，玩家可以借此来熟悉一下本作的基本操作。之后游戏正式开始，首先要跟随着前方女性NPC前进，剧情之后正式进入本作的第一场战斗，利用掩体可以轻松击败敌人。继续一边战斗一边深入，如果觉得吃力可以使用心灵攻击攻击部分敌人来帮自己战斗，之后上楼发生剧情，战斗胜利后可以来到楼顶，干掉几个杂兵之后会有直升机攻击玩家，在这里我们首先要干掉那些讨厌的火箭炮敌人呢，之后用他们的火箭炮攻击直升机即可，多多利用心灵入侵转移自己可以降低死亡概率。

CHAPTER 2

战斗后上楼，转进屋有杂兵和飞行器的组合，在大厅敌人开始多了起来，里面还有拿着盾牌的敌人，这里不注意的话很容易领便当，搞定后从左侧小门进入电梯。来到新场景之后这里的敌人都很集中，只要多加小心地面上的小机器人即可，它们的移动速度很快。干掉这些敌人之后会有个强力的敌人登场，在这里算是一个小BOSS了吧，它是一个机枪机器人，多利用掩体躲避击败它之后前进来到下一章节。



CHAPTER 3

来到地铁站之后有些杂兵，搞定之后前方会通过一个比较狭窄的通道，这里会遇到两个之前那种机枪机器人，继续前进会遇到一个打扮的和宇航员一样的敌人，我们需要绕到他身后攻击他身后的装置（难不成真的是宇航员的动力装置？）进入下水通道之后会出现多个之前那种宇航员敌人，这里被打到了肯定领便当，所以一定要多加小心，心灵转移也要多加的小心谨慎，在着火的场景一定要占据楼上的有利位置，不能让敌人攻上来，继续前进之后会来到户外，这里有个机器人，不要理会它集中攻击警察就可以过关了。



CHAPTER 4

这段游戏比较拉风，我们不断前进，后面飞机一直在轰炸，赶快进入房间即可。在走廊里可以无视那些躲起来的敌人直接前往下一个场景，在大厅里又是一场很麻烦的战斗，不光敌人很多，还有那讨厌的宇航员碍事，这里一定要小心谨慎的先做掉宇航员，其余的敌人就好办了。

CHAPTER 5

这个关卡其实并不太难，但是我却死了很多次，因为有时候我根本看不出哪里有敌人，也不知道制作厂商是故意这样子还是粗心大意，接着前进会遇到三个相当厉害的敌人，他们不仅移动速度非常快，而且还会丢闪光弹（这又不是怪物猎人混蛋！）离远点慢慢耗吧，这里对于我来说就是一个持久战，冲上去死了无数次......出门之后需要摸清这里的武器分布，包括狙击枪和火箭炮，当然敌人装备什么武器我们也得清楚，有的是拿火箭炮的，干掉他咱们就可以抢武器了，这里需要用狙击枪干掉远处的狙击手，然后用火箭炮打坦克，之后会继续遇到飞机，还是不用理会，以保命为前提前进吧少年！

CHAPTER 6

本关开始干掉几个杂兵和飞行机器之后，会来到一个都是狗狗的地方，这里可以把狗狗收为自己人，那样这里就很轻松了，不过前提是在收服狗狗之前你没有领便当，之后依旧是宇航员，不过这次只有一个，还是很好对付的。继续深入会有狙击手出现，这里我们要快些干掉其中的一个抢一把狙击枪过来，干掉其他的狙击手和器械兵之后继续深入，这里的敌人很多，而且不容易对付，建议玩家保守点稳步前进，一个一个击破，不要太心急，冲过去只有死路一条。

CHAPTER 7

本关开始没有难度，进入到一个类似仓库一样的屋子里之后将会是一场恶战，敌人从楼上和楼下攻过来，稍不留神就会被干掉，干掉部分敌人之后有一个飞在天上的敌人，他可以扔炸弹，一定要及时躲避，把这里清理干净了之后往里面走，这里会有一个BOSS出现，这难道是一只机械猩猩？攻击他后背上面的两个突起物可以让他暂时滚走，之后又是和狗狗的战斗，猩猩一会还会回来，后背还是我们主要要攻击的部位，干掉他之后来到一块户外空旷地，这里等着玩家的是比当才猩猩还要厉害的BOSS，BOSS的攻击力大得惊人，我们要快速干掉旁边的宇航员士兵，抢过火箭炮来攻击BOSS，不然别的攻击是没有任何效果的，干掉BOSS之后就可以继续深入了，这里的杂兵对这时候的玩家来说都已经是浮云了。



CHAPTER 8

一直往前走就会遇到战斗，依旧是稳健型打法，慢慢推进，有盾牌的敌人更讨厌，瞄不好打了跟没打一样（你这话说了和没说一样......）之后会有NPC帮忙开门，之后继续战斗获得一张可以打开前面门的卡，之后远处会有很多狙击手埋伏，天上还有之前遇到的扔炸弹的飞行器，这部分很难打，要加倍小心。之后前进会遇到坦克，这里有火箭炮还有个炮弹补给，敞开了炸就可以了，最后还有几只狗狗来晃悠，难度不大。

CHAPTER 9

杂兵战之后会有个大个头的机器人BOSS出现，这个BOSS看块头也知道普通武器对他没什么作用了，用火箭炮先攻击两个手臂然后是身体，搞定之后就可以前进进入建筑内了。在这里会和之前的战友开始战斗，这家伙居然背叛了，打他很简单，他躲着的时候咱们也躲着，等他冒头的时候再攻击就可以了，胜利之后一直深入，虽然一路上都有战斗，但是按照之前的经验一直稳妥前进即可。





CHAPTER 10

一开始干掉一些杂兵，之后敌方飞机会来，这次我们就可以用场地上敌兵的火箭炮攻击飞机了，途中宇航员一样的敌人也会登场，小心谨慎的干掉他们之后使用他们身上的武器攻击飞机以及随后赶到的敌方坦克，之后前进到一座桥上的时候对面的宇航员敌人很难攻击好，一定要多练练枪法，继续深入后会遇到机器人，而且还是两个，依旧是利用火箭炮搞定，这里要注意战斗当中会有扔炸弹的飞行器，这东西很是碍事，建议优先干掉。之后前进开始本关后期的攻坚战，敌人配置很变态，一定要小心应对，后期躲起来打比较好，守住就可以了。

CHAPTER 11

本关一开始就是一场恶战，没有什么窍门，只有稳中求胜，击败了这里众多的敌人之后进入中央控制室迎接本作的最终几轮BOSS吧！第一场依旧是和自己之前的战友，依旧是之前的战术，干掉他之后进入第二场战斗，这个BOSS第一形态很快，但是却感觉没有什么难度，击破之后会进入第二形态，这个时候先把扔炸弹的飞行器干掉之后，用这玩意攻击四周红色的东西，全部干掉之后……BOSS死了？我嘞个去，就这样死了……本作攻关，说实话，这游戏玩的我是相当的蛋疼，以上！



成就图标	成就名称	成就点数	成就说明
	Mind Hack	5G	第一次心灵攻击成功
	HONORARY CITIZEN	20G	心灵攻击100个市民
	NEWBIE	5G	升到等级5
	BERSERKER	20G	装备“BESERKER TIME”清除“DESTRUCTION SITE”或者“STEEL GIANT”
	DEMIGOD	30G	装备“DEMIGOD TIME”清除“HEADQUARTERS”或者“DOORWAY”
	ARTIST	30G	获得全部插件
	HEAD CASE	20G	爆头30次
	COMBO KING	30G	用连击连续击败10个敌人
	HACKER	20G	升到30级
	GURU	30G	升到50级
	ARTISAN	5G	首次装备插件
	BIRTH	5G	剧情必得
	CONTACT	10G	成功在San Mira机场与Rebecca接触
	STAR	40G	在Host Play模式中，被100个骇客侵入
	SHIELD	30G	打败10个装备有子弹防护罩的人
	BLUE COAT	5G	以蓝色骇客身份赢5次
	APPRENTICE GATEKEEPER	5G	以红色骇客身份侵入敌人并且取得胜利。
	GATEKEEPER	20G	以红色骇客身份击败50名被心灵攻击的敌人
	GUARDIAN	20G	以蓝色骇客身份击败50名被心灵攻击的敌人
	RED FLAG	20G	以红色骇客身份赢20次
	RED DEVIL	50G	以红色骇客身份赢50次
	MIND JACKER	100G	利用Hacker present清理一半的场景
	BLUE HELMET	20G	以蓝色骇客身份赢20次
	BLUE BLOOD	50G	以蓝色骇客身份赢50次
	RED CAP	5G	以红色骇客身份赢5次

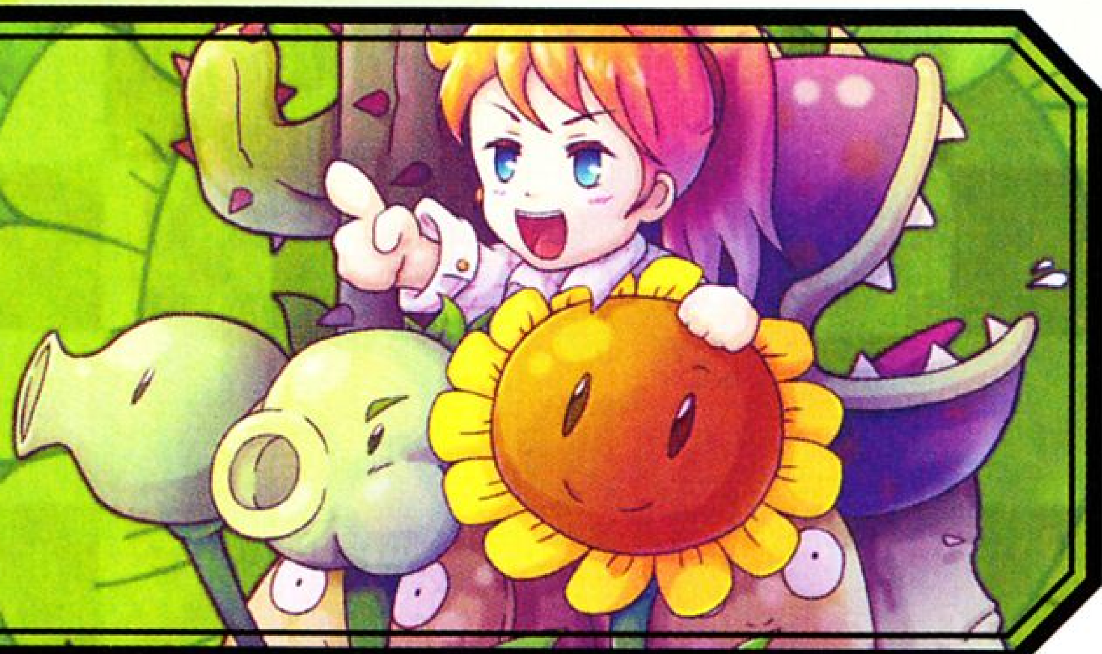
成就图标	成就名称	成就点数	成就说明
	BLUE HACKER	5G	以蓝色骇客身份首次击败了一个被心灵攻击的敌人
	STREET RIPPER	30G	心灵攻击10个敌人和一个Titan
	GUN WHEEL GURU	30G	心灵攻击20个敌人和一个Gun Wheel
	MURDEROUS MACHINE	30G	心灵攻击10个敌人和一个Quick Draw
	MULTI-TASKER	30G	同时心灵控制4个敌人
	MEDIC	15G	治疗20个人
	SCRATCHER	30G	心灵攻击10个敌人和一个一个Swarmer
	HOTHEAD	5G	在敌人被心灵入侵后的一秒内击败他
	RECEPTIONIST	5G	在Host Play模式中，首次受到红色骇客的心灵攻击
	RED HACKER	5G	以红色骇客身份首次击败被心灵入侵的敌人
	PUPPET MASTER	30G	成功使用心灵控制255次
	MOWER MAN	30G	使用最后一击在50个受伤的敌人身上
	I KNOW KUNG FU	30G	使用连击击败100个敌人
	PYRRHIC VICTORY	10G	剧情必得
	PUSH THE TRUTH BUTTON	10G	成功和Andrew Gardner交锋
	TERMINAL DEPARTURE	10G	避开敌方部队并且从单轨铁路上逃出San Mira机场
	DIGGING DOWN	10G	找出机场袭击事件背后所隐藏的真相
	BREAKTHROUGH	10G	逃出安全警戒线
	COUNTERATTACK	10G	成功与Rebecca联手击退恐怖分子袭击
	QUICK MOVER	10G	跟Fernandez一起工作
	BETRAYED	10G	发现Fernandez的背叛
	CONFESSIONAL	10G	发现Rebecca跟Jim他老婆的关系
	PIECE OF THE PUZZLE	10G	获得NERKAS拼图中一块重要的部分
	SEARCH	10G	搜索港口，寻找隐藏的尸体
	REUNION	10G	让Fernandez重新成为战友

PLANTS VS. ZOMBIES

□文／宇多田

NINTENDO DS NDS	本刊译名：植物大战僵尸			2011年1月18日
	益智类	PopCap Games	19.99美元	英语
	卡带	1~2人	64Mbit	10岁以上

冒险模式 全流程攻略



去年网络上最火的小游戏是什么？别和我说是什么“偷菜”，要是你没有玩过这款名叫《植物大战僵尸》的游戏，那真的是很大一个损失，现在这款风靡全球的游戏已经登录了众多游戏平台，而这次终于到咱们NDS掌机了，在1月18日发售的本作虽然在NDS上画面显得有模糊，但是游戏性丝毫没有收到影响，如果是之前在其他平台上玩过作的人绝对会再次拿起NDS重新体验那奇妙的游戏乐趣，而如果你之从未玩过本作现在更是你弥补这一损失的绝好机会啊，虽然这游戏容易上手，但是攻略神马的还是让我来为各位准备一份吧~

CHAPTER 1

1-1　游戏的第一关，完全没有任何难度，只有一条路线，僵尸也是最烂的那种，本关只可以种植初级的豌豆，拾取阳光就可以制作植物了，过关后奖励向日葵卡片。

1-2　这关路线扩展为三条，敌人的数量也增加了，向日葵可以自己产生过阳光，多加利用轻松过关，获得爆炸樱桃卡片。

1-3　本关路线依旧是三条，只不过僵尸增加了防御力稍高的类型，之前我们获得的爆炸樱桃可以同时炸掉靠近自己的三条路线的敌人，多加利用。这次我们过关获得的奖励是坚果卡片，这东西可以暂时阻止敌人前进。

1-4　路线终于加满到了五条，敌人配置不变，本关奖励的是可以挖掉已经种植好的植物的小铲子。

1-5　本关一开始就要求利用刚刚得到的铲子把画面中的三株植物铲掉，之后开始特殊关卡：保龄球。利用屏幕上方不断出现的坚果投向僵尸，红色的坚果有爆炸效果。之后获得土豆地雷。

1-6　之前获得的土豆地雷要种下后一段时间之后才会设置好，这点需要注意。本关会加入撑杆跳僵尸，他可以越过一个植物，过关后获得冰豌豆，可以减缓僵尸前进的速度。

1-7　本关利用普通豌豆和冰豌豆可以很简单的过关，获得食人花卡片，注意食人花只可以吃掉一个敌人，在它咀嚼敌人的时候会被攻击的。

1-8　从本关开始就要玩家自己选择装备的卡片了，按照自己的战术风格选择适合自己的卡片与僵尸战斗吧。本关会出现防御力更高的铁桶僵尸，对付它其实食人花作用不错，过关后获得两连发豌豆。

1-9　这关之前见过的僵尸都会登场，但是难度依旧不大，胜利之后找到了僵尸寄来的纸条，那字写的和我有一拼……

1-10　又是特殊关卡，这次上面直接提供我们植物，用这些现成的植物击退僵尸吧，注意手里要留一些底牌，不然小心关键时刻没家伙……过关后获得小喷菇卡片一枚。

植物大战僵尸？
植物欺辱僵尸？
植物狂虐僵尸！



CHAPTER 2



2-1 第二关是夜间，玩过PC版的都知道夜间的战斗和白天有很大的区别，晚上是不会有自动生成的阳光的，而且向日葵生产阳光的时间也会变长，不过之前我们获得的小喷菇是不需要点数就可以种植的，虽然它的防御力相当的低，不过是夜晚战斗初期的主力。本关还会出现一种拿着报纸的僵尸，一旦它的报纸被打掉就会暴走，这时候前进速度会很快，玩家一定要多加注意。而且从这一关开始有了金钱的概念，我们击倒僵尸之后有可能会掉落金钱，另外还有可能获得解锁隐藏模式的礼物盒子。过关之后获得小太阳蘑菇。

2-2 这次我们有小太阳蘑菇就可以取代之前的向日葵了，虽然小太阳蘑菇初期的阳光点数很低，但是之后长大了就和向日葵一样了。另外晚上地上有墓碑，这些地方是不可以种植植物的。过关之后获得大喷菇。

2-3 本关会出现抱着隔离网的僵尸，这种僵尸用小喷菇是攻击不了它的，必须用大喷菇伺候，过关之后会取得可以吃掉场地上墓碑的破坏者，破坏场地中的墓碑可以防止僵尸从墓碑里爬出来。

2-4 本关一开始你的疯子邻居会问你要不要升级卡片槽，需要花费750元，建议增加卡槽这样可以多带一个植物战斗。本关过后会获得植物和僵尸的图签小册子。

2-5 本关又是一关特殊关卡，类似打地鼠一样把冒出来的僵尸全部敲回去，获得的阳光点数可以终止特定的几种植物，没什么难度。过关后获得可以让敌人叛变的毒蘑菇。

2-6 这一关会有橄榄球僵尸，这家伙不光防御力高，而且动作比别的僵尸都要快，新得到的毒蘑菇对它效果不错。后期敌人扎堆的时候用樱桃炸弹效果很可观。过关之后得到一个射速快的蘑菇，不过这家伙在敌人接近了之后就害怕的不干活了，我几乎没怎么用过它......

2-7 这关流程挺长的，不过依旧是没有什么难度，初期太阳蘑菇和小喷菇组合，慢慢把小喷菇换成大的，是不是用一个毒蘑菇，过关之后取得可以冰冻地图中敌人的冰蘑菇。

2-8 本关加入舞蹈僵尸，这家伙可以在自己四周召唤出其他四只僵尸一起全魔乱舞，如果你不快些打死它它是会无限召唤同伴的，即使你干掉它之后那些被他召唤出来的僵尸也不会死去，必须由玩家全部搞定，对付它也可以用之前可以让敌人叛变的毒蘑菇，不过就是容易被别人抢先吃掉......过关之后获得大威力的爆炸蘑菇，这东西炸完之后地上的坑是不能种植植物的哦。

2-9 和之前几关没有什么区别，依旧是全部类型僵尸集合的关卡，过关之后又是一张歪歪扭扭的字条。

2-10 特殊关卡，用系统提供的植物击退敌人，注意敌人冲的很猛而且地上的墓碑很多，要合理安排手中的植物。本关重点在于利用爆炸蘑菇，这东西攻击力和攻击范围绝对没得说，过关之后获得荷叶，这东西是接下来水上关卡需要的东西。



CHAPTER 3



3-1 第3大关回到了白天的小院，但是加了水池这一新设定，注意在水池中最后的保险除草机只能干掉一个敌人哦，不再是和陆地上一样的可以一下子干掉一排僵尸了（可以在疯子邻居那里买到消灭一整排敌人的清理车）。另外想要在水中种植陆地植物先得铺上一个荷叶，而且白天使用夜晚的植物它们是会睡觉的，需要后期得到的咖啡豆叫醒。本关难度不大，需要注意的只有最后僵尸发起总攻的时候会从水里钻出几个敌人，过关后获得了可以压扁敌人的大柿椒。

3-2 本关一开始疯子邻居又会问你愿意花5000元扩充卡片槽吗？之后开始本关游戏，敌人会变得更强一些，但是依旧没有什么难度。本关过后可以获得三连发的豌豆。

3-3 这关会增加一种会潜水的僵尸，这种僵尸潜水的时候玩家是攻击不到它的，建议用食人花吃掉它，或者用大柿椒压扁它，再或者放一个坚果让他啃，趁机搞定它，本关过后可以获得可以缠僵尸的水草，这个可是好东西啊！

3-4 本关有了水草，可以轻松搞定潜水的僵尸，其他的方面和之前的关卡区别不大，过关之后会得到一把车钥匙，这下就可以从你的疯子邻居那里买东西了，有新的植物卡片，还可以增加卡槽数量，以及很多其他稀奇古怪的东西，不过前提是你有足够的钱。

3-5 特殊关卡，这关比较有趣，玩了这么久终于等到了和PC版不同的一关，这关可以随意移动场上的植物，屏幕的槽满了之后冲着麦克风喊一嗓子可以让场地里的植物发威，集中火力攻击敌人即可，很有趣的一关。过关之后可以获得火爆的辣椒，这玩意可以消灭一条直线上全部僵尸。

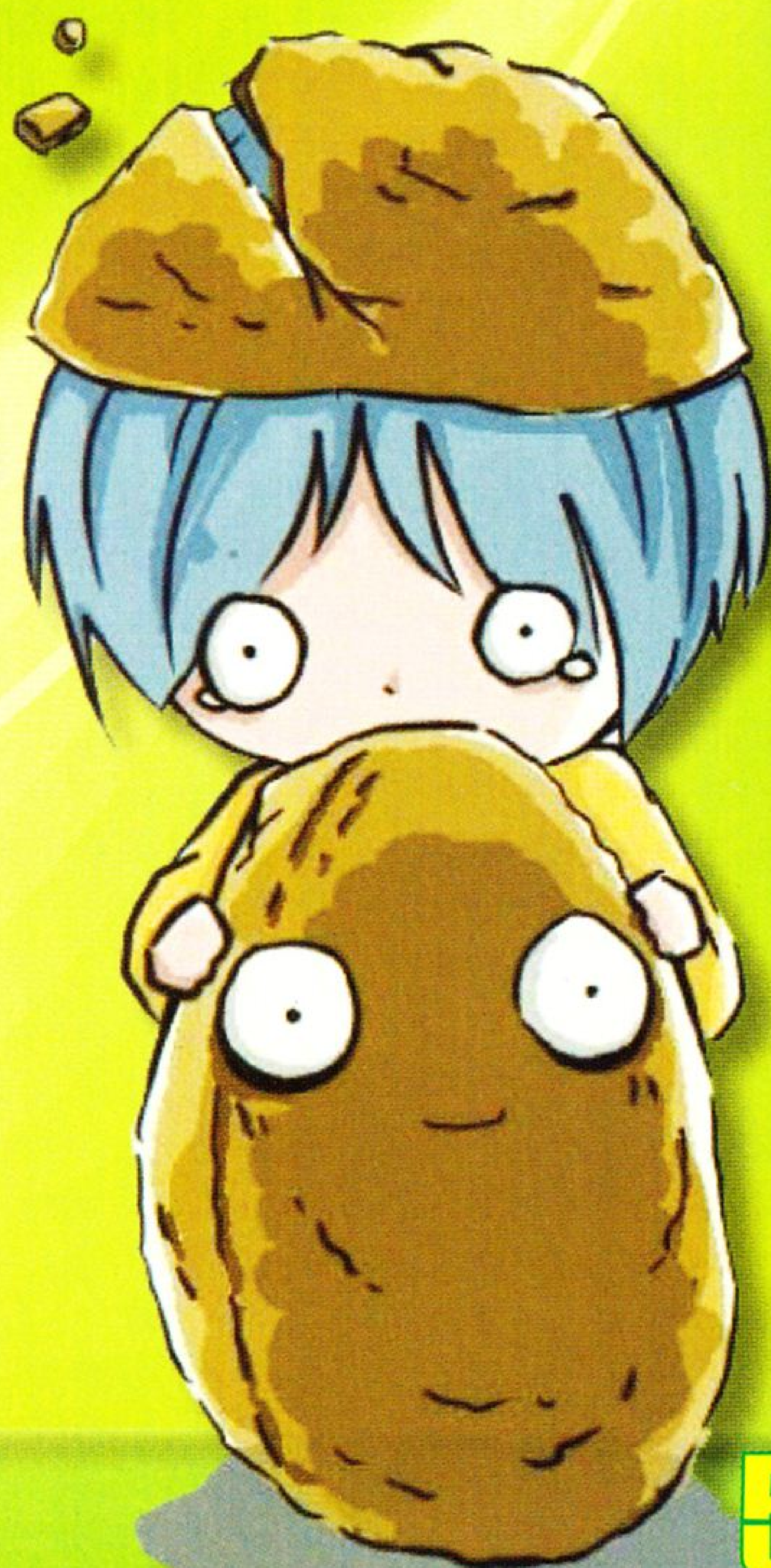
3-6 本关会增加开冰车的僵尸，这种僵尸不仅防御力很高，而且它的冰车经过的地方会出现结冰，之后会有划着冰橇的大量僵尸攻过来，另外结冰的地面上是不可以种植植物的，建立用火爆辣椒或者大柿椒快速搞定，过关之后得到地刺，这东西可以扎坏汽车的轮胎，以后有冰车等车类僵尸登场的时候可以试着带上这个。

3-7 继续没有任何压力的一关，敌人的攻势比之前更猛烈了一些，一共要发动三次猛攻，但是真的是一点威胁都没有，最后过关之后或者火焰木桩，通过它的攻击会变成火焰属性的哦。

3-8 本关是我玩这个游戏第一次感觉自己会输的一关，本关加入了海豚僵尸，这东西和陆地上的撑杆跳僵尸类似，可以越过一个植物，而且它在水中移动速度十分快，用水草是个不错的选择，但是水草的冷却时间有些太久，而且食人花这种东西会被它越过去，最好前面先放一个坚果把它的海豚废掉，后面就会轻松很多。过关之后获得了大坚果，这个高高的坚果可以防止那些可以飞过去的僵尸。

3-9 相比前一关本关难度倒是没有那么大了，虽然海豚僵尸和撑杆跳僵尸本关都会登场，但是因为咱们有了大坚果所以统统无视，过关之后又是一张僵尸写来的纸条，继续是那歪歪扭扭的字。

3-10 特殊关卡，用系统提供的植物合理的击退敌人，难度依旧不大，因为本关提供的植物全部都是三线发射的豌豆，外加增加火焰属性的木桩，实在不行还有火爆辣椒，所以本关可以轻松过关，得到夜间使用的水喷菇卡片。





4-1 来到第4大关，本关就是在前一关的基础上变为了夜晚模式，而且还会有雾，这东西会妨碍玩家观察僵尸前进的路线，不过从雾的缝隙中还是能够看到僵尸的一些影子的，话说这掌机上的雾做的还真够烂的......本关敌人只会有一次进攻，之前获得的水蘑菇可以直接放在水中，它是不需要荷叶的，过关之后获得路灯，有了这个我们就可以驱散浓雾了。

4-2 这一关的雾比前一关范围要更大一些，利用上一关获得的路灯可以增加可视范围（两个就可以完全驱散浓雾了），不过路灯也是会被僵尸吃掉的，还好这玩意只需要25点阳光，另外从上一关开始就有的小丑僵尸死的时候是会自爆的，植物被炸到就只能一起死了......过关之后获得仙人掌，这个东西不仅可以攻击敌人，还可以刺破气球，关于气球是什么后面再说。

4-3 这一关就有气球僵尸了，这种东西没有仙人掌的话它会一直飘过来，普通攻击是打不到它的，所以本关仙人掌是肯定要有的。本关没有什么难度，唯一需要注意的就是之前说的气球僵尸，这东西如果是有雾的时候很难发现，当你看到它的时候也许就错过了攻击的最佳时机，还好本关气球僵尸只有两个，到了后期一定要提前准备应对措施，本关过关之后获得三叶草卡片，使用三叶草可以吹散浓雾，如果有气球僵尸的话也可以一起吹走哦。

4-4 本关海豚僵尸又回来了，而且晚上的喷菇对付它有些吃力，最好发现它之后立刻使用水草之类的瞬杀植物，另外刚获得的三叶草可以吹散浓雾和气球僵尸，不过是有时效的，还好这植物的冷却时间很短，可以多次使用，过关之后我们会得到一个三明治，被疯子邻居用1000元买走了，而当我们问到他为什么会花这么多钱买一个三明治的时候他的回答是：因为我是个疯子！之后他的商店里面会新增一些道具，不过对于我们这些没多少钱的人来说想买一个都不是件容易的事情......

4-5 本关是特殊关卡，砸烂罐子之后会出现植物或者僵尸，使用植物击退僵尸即可。一开始是一个示范关卡，很简单就可以通过，之后第二轮绿色的罐子里面肯定是植物，需要注意的是砸出来的卡片如果不尽快使用的话是会消失的哦。第三轮会有小丑僵尸和舞蹈僵尸，不过罐子里面也有很多毒蘑菇可以给他们吃，没有难度的过关之后获得可以向前后两个方向发射的豌豆。

4-6 本关会新增矿工僵尸，这种僵尸出现之后会钻进地面之下一直前进到最后，从玩家的背后反向进攻，之前获得的双向发射豌豆可以攻击背后，但是我个人认为速度不是很给力，我喜欢用大柿椒对它一击必杀，不过使用这个方法必须在后面有空余的位置放柿椒，不喜欢这方法的就老老实实用豌豆攻击吧，他从地下出现之后会有一段时间的硬直，而且前进速度很慢。过关之后获得杨桃卡片（明明长得就是海星的样子），杨桃可以向四周五个方向射击，是个好东西哦。

4-7 浓雾范围进一步增加，多多利用三叶草会降低关卡难度，矿工僵尸比前一关稍微多了一些，不过也没有让人觉得对付不过来，过关之后会获得南瓜保护栏，这东西可以在植物外增加一层保护，有什么不想被破坏的植物就套上一个南瓜吧。

4-8 本关又是一个个人认为比较难的关卡，新增的跳跳僵尸很讨厌，它可以无限跳过植物，等于是撑杆跳僵尸的升级版，一定要集中火力快速击破，本关敌人虽然只有一次进攻，但是初期如果没有处理好的话后期会有些吃力，我就是很好的例子......过关之后获得一个吸铁石蘑菇，这个东西可以把附近的铁制品吸过来，不过吸掉一个之后就会冷却很长时间，可以吸的东西有很多，比如那讨厌的跳跳僵尸手里的跳跳棒。

4-9 强力僵尸的大集合，跳跳僵尸、气球僵尸、铁桶僵尸什么的全都有，不过我们又吸铁石，合理利用这个东西的话一切僵尸都会变成最普通的玩意儿，而且吸铁石不只是可以吸自己这条路线的哦，附近的都可以吸过来，不过一次只可以吸一个僵尸道具，多种点吸铁石蘑菇吧，本关过后......没错你猜对了，又是一张歪歪扭扭的纸条。

4-10 特殊关卡，这关比较有趣，晚上雷雪交加，画面一阵明一阵暗，玩家要利用屏幕亮起来的有效时间观察局势，然后用系统提供的植物攻击僵尸，本关难点就在于画面明亮起来的时间太短，不过僵尸也很不给力，所以想要通关还是很简答的，获胜之后获得了接在来屋顶上游戏最关键的植物卷心菜投掷手。

超人气游戏登陆销量最高掌机平台







疯子邻居戴夫出售物品一览

名称	价格	作用解说
9槽升级卡	20000	把卡槽升级为9个
10槽升级卡	80000	把卡槽升级为10个
留声机	15000	给花室的植物听歌保持活力
蜗牛	3000	可以自动拾取花室的金钱
手套	1000	可以移动花室的花盆位置
杀虫剂	1000（5个）	用于给植物杀毒
植物化肥	750（5个）	用于给植物施肥
金色水壶	10000	可以同时给多个植物浇水
坚果绷带	2000	可以给受伤的坚果包扎
水族馆	30000	可以让你使用水族馆种植水生类植物
蘑菇园	30000	可以让你使用蘑菇管种植夜间蘑菇类植物
智慧之树	10000	每当智慧之树长到一定程度就会告诉你一些游戏提示及秘籍
钉耙	200	可以帮助杀死关卡第一个僵尸，从而给玩家更多的准备时间，可以使用三次
池塘清理车	1000	把池塘之前只可以消灭一个僵尸的清理车变身水中使用的升级版本，可以消灭一排僵尸，用完两个之后需要再次购买
屋顶清理车	3000	在屋顶的最后保障
孪生向日葵	5000	可以吧向日葵升级成孪生向日葵，同时制造两个阳光
机枪豌豆	5000	将两连发的豌豆升级为四连发
刺石	7500	地刺的升级版
吸金石	3000	可以自动吸取场地上出现的金币
冰冻西瓜投掷手	10000	相当于冰豌豆的西瓜投掷手
玉米大炮	20000	必须放置在相邻的两个玉米投掷手上，全屏指定9格范围攻击。
猫尾香蒲	10000	远距离水陆空攻击，优先攻击气球，然后是地图最靠左侧的僵尸，攻击速度极快
犹豫蘑菇	7500	可以向周围多个方向发射的大喷菇
模仿者	30000	可以让你在一个关卡中使用同一植物的两份种子

CHAPTER 5



5-1　本关回到了白天，地点变成了屋顶，看来僵尸放弃正面突破想要学圣诞老人走烟囱了啊。在屋顶战斗需要注意三点，一个是花盆，在屋顶种植物全部都需要花盆，这第一关我们还没有花盆，所以被吃掉的花盆就没的补救了；另外就是就是角度问题，在屋顶之前的豌豆是打不到前方的敌人的，这时候我们就需要投掷手了，现在我们只有卷心菜，一定要好好利用；最后需要注意的是在屋顶我们是没有最后一道防线的，也就是说我们没有之前那可以保命的除草机了，只要僵尸攻过去就是Game Over，这点一定要注意，当然如果玩家有钱的话可以从疯子邻居那里买屋顶的清理车，这个可以保命的，不过使用完了之后还得再次购买，这东西并不是买上之后就无限使用的哦，对于没有多少钱的玩家来说这3000元夜够贵的了。本关还会出现一种小偷僵尸，它会把你的植物偷走，看到标靶要快点做出反应啊，不过也很难防范，另外他还会把僵尸直接放到屋顶……本关过关之后获得花盆，这下子不怕花盆被吃掉了。

5-2　本关就是前一关的强化版本，难度不算太大，而且我们有了花盆可以更自由的安排自己的战术方针，本关通关之后会获得玉米投掷手，这东西和冰豌豆一样是减缓敌人速度的植物，但是不同的是它是随机发射减速的炮弹，从炮弹大小就可以分辨出来，减速的炮弹明显要大上很多，被击中的敌人会站住不动，直到头上的奶酪（？）消失后才会继续前进，玉米投掷手也是本人在屋顶作战必带的东西。

5-3　本关初始的花盆会比之前的少，只有两排，所以剩下的就靠玩家自己安排了。这关注意一种搬着梯子的僵尸，它不仅速度很快，几下就可以吃掉一棵植物，而且它手里的梯子可以爬过高坚果，另外小偷僵尸也是我们要重点盯防的敌人，剩下的就没有什么难度了，利用玉米给敌人减速本关很简单，过关之后获得一个对于研究新奇打法的玩家来说很重要的植物，那就是可以在白天唤醒夜间植物的咖啡豆，这下玩家的攻关手段变得更加的多样化，其实这游戏玩的好的比我好的人多了去了，新奇打法也是成出不穷，我只是给第一次玩这游戏的人一个指路标，如果高手有很帅气很恶搞的攻关方法，欢迎来信与我交流。

5-4　首先说一下，本关是我玩这游戏第一次领便当，倒不是说这关很难，只是没有注意那种拿着跳跳棒的僵尸，直接让他一跳一跳的跳了过去……本关僵尸会有三次总攻，看到跳跳僵尸的时候一定要用类似大椒之类的快速搞定，不然它跳过去后悔也来不及。本关过关之后获得水壶一个，这个关系到咱们的植物种植园，疯子邻居会交你最基本的浇花施肥，虽然肥料是要花钱买的，但是这些都是可以赚钱的哦！

5-5　又轮到了特殊关卡，本关和之前一样需要用系统提供的植物击退僵尸的两波攻击，合理安排手头的植物是关键。而本关提供的东西只有食人花、南瓜护栏、花盆以及爆裂樱桃，相对而言本关还是比较有难度的，个人建议在食人花消化敌人的时候在外面套上一个南瓜护栏，这样等护栏被僵尸吃的差不多的时候正好也消化完了，另外食人花是可以吃掉前面两个身位的敌人，这点是使用食人花一定要直到的特性，所以本关我们可以每排前后放两个食人花，这样子可以事半功倍，平时的时候可以前面放一个坚果，后面放一个食人花，这样的效果也相当好。本关后期敌人众多，小心僵尸啃食南瓜的速度，悄悄的告诉大家我在这里挂了两次……过关之后获得了可以让僵尸换行的大蒜，果然僵尸是怕这东西的啊！

5-6　本关需要注意的是增加了一种开着投石车的僵尸，他会直接攻击我方后排的植物，用辣椒炸掉它是个不错的选择，除此之外本关和之前的都一样，过关之后会获得莴苣卡片，这个小东西可是非常好用的，它可以保护周围八个格子的植物不被小偷僵尸偷走，还可以防御投石车的攻击，不过被干掉了就得重新种植了哦。

5-7　本关开着投石车的僵尸会比较多，另外小偷僵尸也是总来捣乱，上一关获得的莴苣有用武之地了哦。有时候僵尸会攻过来让我们措手不及，这时候最好有一个辣椒集中攻击僵尸较多的路线，这样可以保命的哦。过关之后获得一个看上去没什么用但其实很有用处的植物，那就是金盏花，这个小不点种植之后不会对战斗起到什么帮助，只不过每隔一段时间它就会掉出钱，这对于我们这些缺钱的人来说实在是太重要了，尤其是在生存模式里面可以一直刷钱，前提是只要你不怕枯燥哦。

5-8　本关在僵尸配置方面一下子变得简单了很多，两种级别最低的僵尸外加新增加的巨人僵尸，这种僵尸不但攻击力和防御力高的惊人，而且他身后还背着一个小僵尸，他会把这个小僵尸丢向我们，一般都会落在地图中央位置，有可能是我们防御相对薄弱的地方，所以一定要多加小心。另外这种巨人僵尸因为防御力很高，所以之前可以对僵尸一击必杀的红辣椒或者大柿椒都不再是一击必杀了哦，要用上两三个才可以摆平他，不过还好他前进的速度很慢，所以安排合理的话还是很容易就可以击败他的，毕竟这关也就只有两三个这种巨人僵尸。过关之后获得强力的西瓜投掷手，西瓜可是比之前的卷心菜攻击力高很多哦，而且攻击的不是一个点而是周围的一片，不过相对需要的阳光点数也会多出不少。

5-9　本关难度还是有的，尤其是最后一段时间敌人会发起疯狂的进攻，本关建议多攒阳光种植西瓜投掷手，这东西攻击力和攻击范围都很可观。另外小偷僵尸和巨人僵尸也是我们需要注意的地方，本关过后收到一张纸条，奇怪的是这张纸条不再是之前僵尸歪歪扭扭的笔记，这说明什么呢？没错，就是最终BOSS战！

5-10　本关是游戏主线冒险的最后一关，BOSS当然要有BOSS的样子，僵尸博士的机器人还是很拉风的。本关BOSS会不断放出僵尸进攻，而我们玩家则需要用系统提供的植物对付僵尸博士，博士每隔一阵会俯下身来，这个时候就是攻击它的实际，注意博士俯身后会随机释放冰球或者火球，这个时候我们就需要用与之相反的东西击破它，比如冰球我们就需要使用红辣椒，另外冰蘑菇爆炸之后会对BOSS产生短暂的延时作用，是攻击的好方法。博士有时候还会举起一辆汽车砸向玩家，这个时候被砸的六个格子的植物瞬间浮云，实在是很让人抓狂的一招，玩家要多注意，不过这招没什么好的对应方法，我们需要做的就是尽快重新整顿局势，不可以因此一蹶不振。本关的僵尸设置也是相当的给力，之前你遇到的几乎所有的强力僵尸都会在本关登场，包括跳跳棒僵尸、小偷僵尸、巨人僵尸、橄榄球僵尸等等，总之这是一场恶战，玩家要做好充分的心理准备。NDS上屏的槽就是BOSS的伤害值，这个槽满的时候就代表着我们通关了，恭喜恭喜！





收集称号成就一览

名称	要求
Resolute Homeowner	完成冒险模式
Attention Deficit	在全部迷你游戏中获得奖杯
Think Hard	在全部解密游戏中获得奖杯
Tough Beans	在全部生存游戏中获得奖杯
Shopping Spree	在疯子邻居那里累计消费25000
Book Learner	收集全部的图签
Greenhouser	在花室中培育10个植物
Cerebral Canopy	智慧之树长到100英尺
Demolitioneer	用一个爆裂樱桃同时炸死十个僵尸
Photosensitive	在不拾取阳光的情况下通过一关夜间关卡
Don't Drink the Water	在不种植任何水生植物的情况下通过一关有水池的关卡
Nebulaphile	在不驱散浓雾的情况下通过一关有雾的关卡
Unsiege Mentality	在不使用投掷手类植物的情况下通过一关屋顶关卡
Street Team	完成一次多人游戏



NINTENDO DS NDS	本刊译名：我爱僵尸			2011年1月20日
	动作冒险类	CHUNSOFT	5040日元	日语
	卡带	1~4人	32Mbit	12岁以上



游戏系统相关

本作其实就是养育僵尸，学习技能，然后扩充自己的僵尸队伍，去挑战一个个的主线任务，除了主线任务之外游戏中还有很多支线任务的存在。在农场中头上有黄色的惊叹号的是主线任务，而蓝色的则是支线任务，本次攻略由于篇幅所限，所以只写出主线任务部分，还请大家见谅。

游戏中的操作部分除了十字键可以调整画面的视角问题（实际上这个在屏幕右下角的十字键图标处也可以利用触摸来实现视角的调整变化），其他的都是需要用到触摸屏来进行游戏的。玩家可以控制单个僵尸移动，也可以圈起一堆僵尸集体作战，或者集中（点住你要僵尸聚集的地方不放即可，画面会有类似漩涡的特效以及声音）或者分散（在僵尸中间连续点击屏幕三次即可），另外僵尸的移动分为了普通移动和快速冲刺，普通移动划一次方向就可以，而冲刺需要玩家划三次，这些都会在游戏一开始的教学关卡里面交给玩家的，本作战斗部分还是很有趣的，玩家需要尽快熟悉游戏的操作，之后的游戏就会变得异常的有趣。

关于你手中的僵尸，本作中有四个属性槽，蓝色的HP、红色的攻击力、绿色的防御力以及黄色的速度，初始的僵尸能力是随机的，每完成一次任务都可以随机获得僵尸，所以本作可以刷取初期数值较好的僵尸，不过意义不大，因为僵尸培育到最后都可以把每个数值升级满，所以刷好的僵尸只是区别在初期的能力，僵尸的最高等级分别为HP是999，攻击力、防御力以及速度都是10级。

僵尸也是分组的，我们可以更换他们的衣服颜色来分类，合理安排自己的僵尸队伍也就会对你的攻关产生帮助，另外先前说的刷取僵尸，虽然在数值上的意义并不是很大，但是我们可以借此来增加扩充自己的僵尸数量，借此来降低攻关的难度，所以本作反复游戏关卡是一件很正常的事情。

僵尸升级不是通过战斗累积经验值，而是需要玩家给僵尸喂食，这就涉及到了种植农作物的问题，玩家在游戏中可以获得各种各样的种子，种植之后会得到不同种类提升僵尸能力的道具，把这些道具给僵尸就可以提升他们的能力数值了，不过一般种子种植下去需要三次任务之后才会有道具，游戏中期还会有个奶牛，在那里通过使用不同的道具还可以合成新的道具。给僵尸喂食道具建议还是由玩家自己亲自来，虽然游戏很体贴的有自动培育僵尸的设定，但是结果往往并不能让玩家满意，所以还是由玩家自己按照个人的具体需求来安排僵尸的数值分配，这样可以最大程度上的帮助玩家，尤其是在战斗当中的人员配置方面变得更加的随心所欲。当然如果你只是把本作当做一款休闲娱乐的小游戏，不想在这游戏上耗费太多的时间和精力那么也可以选择让系统自己为您培育僵尸。

主线攻略

一开始这个农村因为事故，所以居民全都变成了僵尸，我们需要找头上有黄色叹号的僵尸来完成我们第一个任务，点击叹号（不是僵尸）就可以看到第一个任务的具体说明了，之后的主线任务都需要这样触发，具体任务攻略参考下文。

MISSION 1

这关就是让玩家对本作上上手，目标是远处比较大的礼物盒，取得就算过关，但是在这之前我们可以把场地里面的小礼物全收了，注意有的僵尸会自己跑去拿大礼物盒，不要让他坏了咱们的计划，另外本观众靠近人类后僵尸是会主动攻击的，人类也会集合起来反击，不过我们人数众多肯定能赢。任务完成之后回到农场系统会进行种植以及主菜单选项等等这些东西，按照上屏中的只是点击即可，这里要记住怎么种植，因为关系到后面僵尸的培育问题。

MISSION 2

本关继续是去拿大一点的礼物盒子，和前一关没有区别，不过需要注意的是本关场景内来来往往的汽车是会撞人的，不对！是撞僵尸……千万不要礼物盒子还没拿到，还被汽车给撞死了，那就尴尬死了。建议依旧是扫一遍场景之后再去拿就可以了。





MISSION 3

本关会遇到游戏第一个BOSS，长得和个美国西部牛仔似的，建议玩家在本关之前打打支线任务，因为在本关之前支线任务就可以选择了，本关的BOSS很厉害，如果直接来挑战的话估计玩家的僵尸们会凶多吉少，BOSS身上发光的时候要迅速让你的僵尸散开，他的旋风掌可不是闹的玩的。另外旁边还有几个牛仔捣乱，我们的僵尸又比较喜欢到处乱跑，所以这观还是很考验玩家的操作的，本关通过后自己的农场可以升级，升级之后我们就会有更多的土地种植种子了，这样对以后培育僵尸很有帮助。

MISSION 4

依旧是有强力的BOSS在等待着玩家，我依旧建议玩家先刷刷僵尸什么的，本关BOSS释放强力攻击的时候依旧要散开，然后找空隙群殴他即可，过关之后在自己家左上方的森林就开放了，在这里玩家可以选择对应石头上数量的僵尸来砸石头，可以获得技能。

MISSION 5

经过两关的BOSS战，本关回归到了拿礼物盒





子，缓一缓收集一些种子好培育自己的僵尸，本关过关之后自己家左下角会出现一个食人花，可以通过道具来这里升级对应的技能。

MISSION 6

又是一个BOSS关卡，感觉主线的任务多半都是在打BOSS，所以玩家一定要多多利用支线任务来充实自己的能力，这个BOSS比之前的都要强力不少，尤其是很抗打，会是一场耗时的持久战，所以玩家自身能力一定要有保障，注意BOSS发光的时候依旧是要散开，之后围攻即可。本关过关之后自己的农场会再次升级。

MISSION 7

继续BOSS战……OJL，没什么特别强调的事情，注意回避他的特殊攻击，也就是身体发光的那种蓄力型攻击。

MISSION 8

不用我说还是BOSS战，本关难度一下子增加不少，BOSS的皮已经不是一般的厚，攻击力还有速度也绝对是有史以来最强的，一定要快速躲避他的攻击，之后再快速聚拢围攻之。

MISSION 9

本关首先需要注意的是那些可恶的小动物，它们跑来跑去不要紧，关键是总会来撞我们，玩家手中的僵尸还偏偏就喜欢默认去攻击这些东西，旁边还有一个超强力的BOSS，所以这关难度很大。BOSS的远程攻击很给力，当然是打得我们很给力，一定要注意及时回避，实在过不去就还是去别的关卡刷刷东西，升级一下自己僵尸的能力吧。

MISSION 10

好吧，我承认我弱智了，果然这游戏主线都是在打BOSS战，本关的BOSS能力再上一个层次，不光会瞬移还会地图兵器，我在这里被灭团了n次，这就是不好好刷“副本”的后果啊，玩家一定要小心这个BOSS的范围性攻击，稍不注意就可能全军覆没。

MISSION 11

本关是之前遇到的两个BOSS合体关卡，不要想歪了，就是单纯的两个一起打的关卡，招式什么的都没有变化，不过一次性招呼两个还是很有挑战性的。

MISSION 12

本关BOSS的火焰攻击很简单就可以秒掉我们的僵尸，所以玩家看到他放火柱一定要及时躲避开，不然会死一大片，后果很严重。另外BOSS的普通攻击威力也很大，建议先去刷刷关卡练好防御力再来挑战吧，本关之后农场继续升级。

MISSION 13

一个没什么特点的BOSS，貌似干掉他也是一件很容易的事情，特殊攻击躲避，之后围殴即可。

MISSION 14

防御力很高血也很厚的一个BOSS，还会扫射攻击，躲远了也能被打到，实在是很不爽，本关一定要多注意回避，不过很多时候确实也回避不了，这关将会是一场拉锯战，大家做好心理准备。

MISSION 15

打法什么的看上面那关就可以了，不过实力什么的比前一关还要厉害一些，过关之后农场再次升级，一定要记得多刷一些种子培养强力的僵尸。

MISSION 16

本关又是一下对付两个敌人，关键是他们有时候还会给你来一个合体技，十分的麻烦，远程攻击让我们这些像躲避的人更是不爽，不过好在进展围攻成效不错，多注意回避即可。

MISSION 17

之前遇到过的一个BOSS，只是在实力上加强一些，看到他身上发光后尽快躲开，因为这张威力大得惊人呢。

MISSION 18

本关是有史以来难度最大的一关，BOSS有一招全屏的攻击，想躲都没有地方可以多，灭团什么的太正常了，想不被轻易干掉就夺取刷刷支线任务提升僵尸的能力，不然这关将会是所有玩家的噩梦。本关过关之后农场会升级。

MISSION 19

坦克？不是人类？围攻什么的绝对不要在本关使用，坦克可是会压人的，只要在坦克的前面，包括后面，都会被压倒，这实在是让人很蛋疼，攻击坦克两边即可，别的地方就不要乱走了，好在坦克的炮弹攻击威力一般，在我们被干掉之前完全可以做掉这个该死的铁家伙。

MISSION 20

之前就遇到过的敌人，打法去看前面的关卡介绍，没有什么难度的一关。

MISSION 21

之前最多也就是两个BOSS一起上，这次加到了三个，还会合体技……虽然听上去有些不现实，但是还是建议逐一攻破，可以让一两个僵尸当炮灰吸引另外两个，然后大部队集中火力攻击第一，这样会稍微简单一些，不过有时候BOSS无视炮灰那就只能群起而攻之了，本关过关之后可以增加一只牛。

MISSION 22

在连续的我都记不清有多少关的BOSS战之后，本关终于可以稍微的缓解一下，拿到大礼物盒子即可。

MISSION 23

这关……这样子真的没问题吗？好多很难对付的僵尸路人，感觉这关BOSS可以无视，难点都在这群僵尸敌人身上，不过击败BOSS就可以过关，我们可以勾引他去马路上被撞死，乐胜！

MISSION 24

又是坦克，而且皮糙肉厚了很多，我们依旧采取从侧面进攻的办法，只要不被压到还是可以弄烂这辆破车的，过关之后农场升级。

MISSION 25

本作遇到的第一个BOSS大家还记得吗？估计这个时候玩家的实力已经可以瞬杀那个BOSS了，不过这次的情况不一样，三个升级版本的他可以揍的玩家很爽，不过招式什么的依旧是原先那样子，看准时机进攻，然后BOSS出招时候躲避即可。

MISSION 26

本关没有什么特别需要强调的地方，只需要注意BOSS的高伤害输出即可。

MISSION 27

本关一开始要弄烂铁门救出自己的伙伴，全都集合之后就可以向BOSS发起进攻了，很简单的一关。

MISSION 28

坦克又来了，而且之前的侧面围攻的办法也不再好使了，因为这次的坦克能炸到我们，被这东西炸到可是很疼的，这时候就凸显出了我们学习技能的好处，多利用技能对坦克进行攻击或者辅助，务必小心坦克的大面积杀伤。

MISSION 29

依旧没有什么特别需要强调的，BOSS之前也见过，能力什么的都不用再多说，攻击力也只是多了一些，对于我们现在玩家手里的高等级军队来说一切都是浮云。

MISSION 30

本关有时间限制，我们需要在这时间里面搞定BOSS，不用有什么顾虑了，因为本关之后游戏就通关了，所以豁出一切冲上去啃吧！



□文／肥皂

时光如梭，岁月流金，转眼间又到了辞旧迎新的这一刻，肥皂在这里给各位读者朋友拜年啦，祝大家在新的兔年里不爽就发飙，把日子过得红红火火、生猛鲜香。在刚刚过去的一年里，《电软》和大家一起经历了各种风风雨雨，在一些节骨眼上如果少了各位读者朋友的支持那简直不敢想象，我们在新的起点之上再次向大家表示感谢。

门户临风迎春入；高楼触月接兔归。虎辞兔至，与老虎高大威猛的印象不同，兔子给我们最常规的感官则是乖巧可爱。从生物学定义来看，兔子属于哺乳类兔形目，由于其温顺的性格和可爱的外表，是很受人们欢迎的小动物。兔子的形象也多为人们运用于传说、动漫、游戏和电影当中，作为一名闯关族，你是否也曾经被所见到过的兔子形象所“萌”到呢？接下来就让肥皂一起盘点盘点那些兔子界中的大腕吧。



小兔当家



戏说“名兔儿”

“名兔儿”，顾名思义，当然就是有名的兔子啦（众编：一边待着去）。这些大腕们之所能被称作“大腕”，那是因为他们都有两把刷子（莫邪：再废话就直接排山倒海之！）。在他们之中，有的继承了人们心目中兔子最传统的本质——萌死人不偿命，有的则聪明无比将敌人玩弄于股掌之中，更有的兔子敢于一反传统当起了无良少年。接下来大家将见到的这几位一定眼熟，对了，要是什么时候能抓几只回来当吉祥物那该有多好。



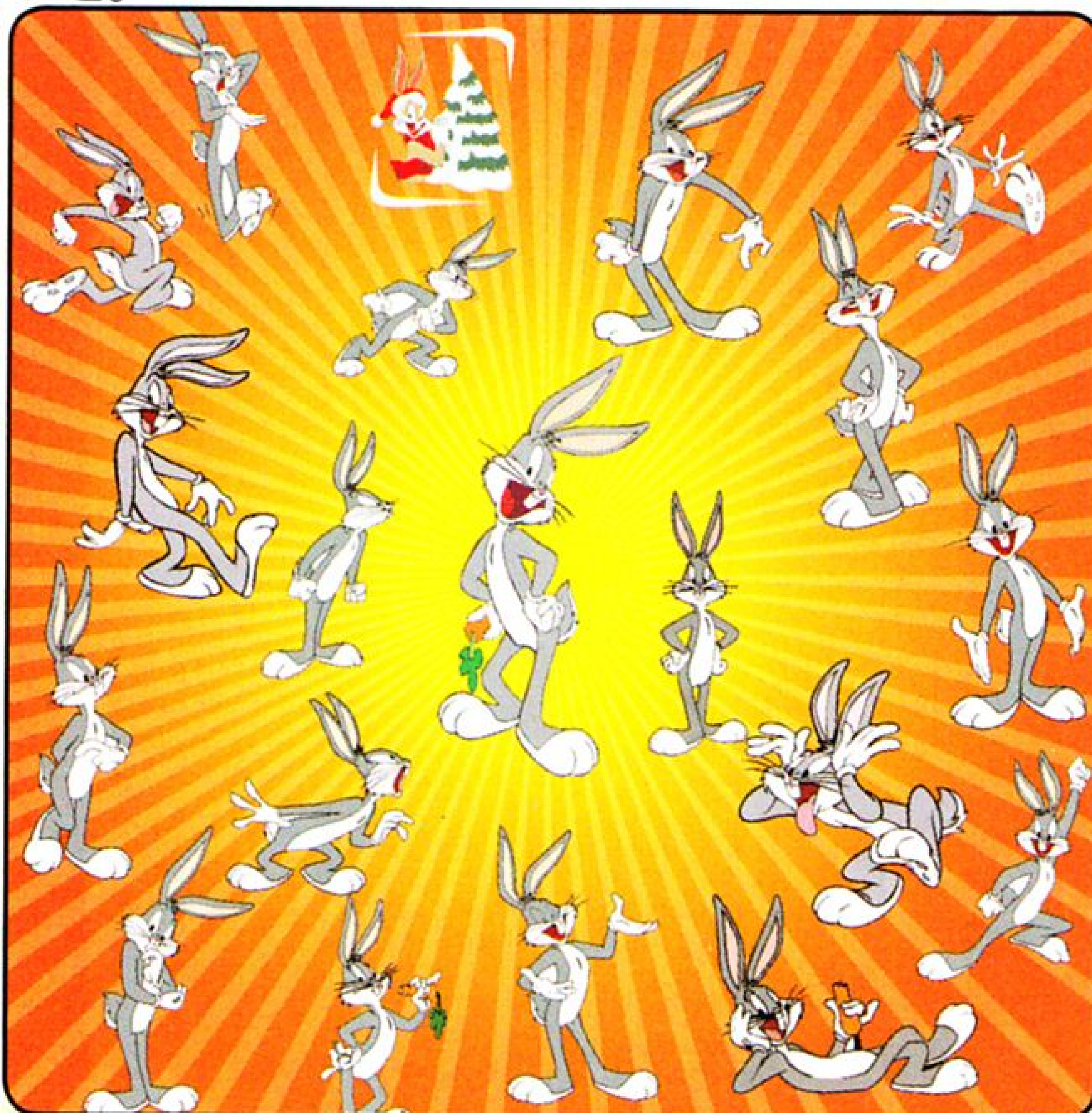
游戏篇

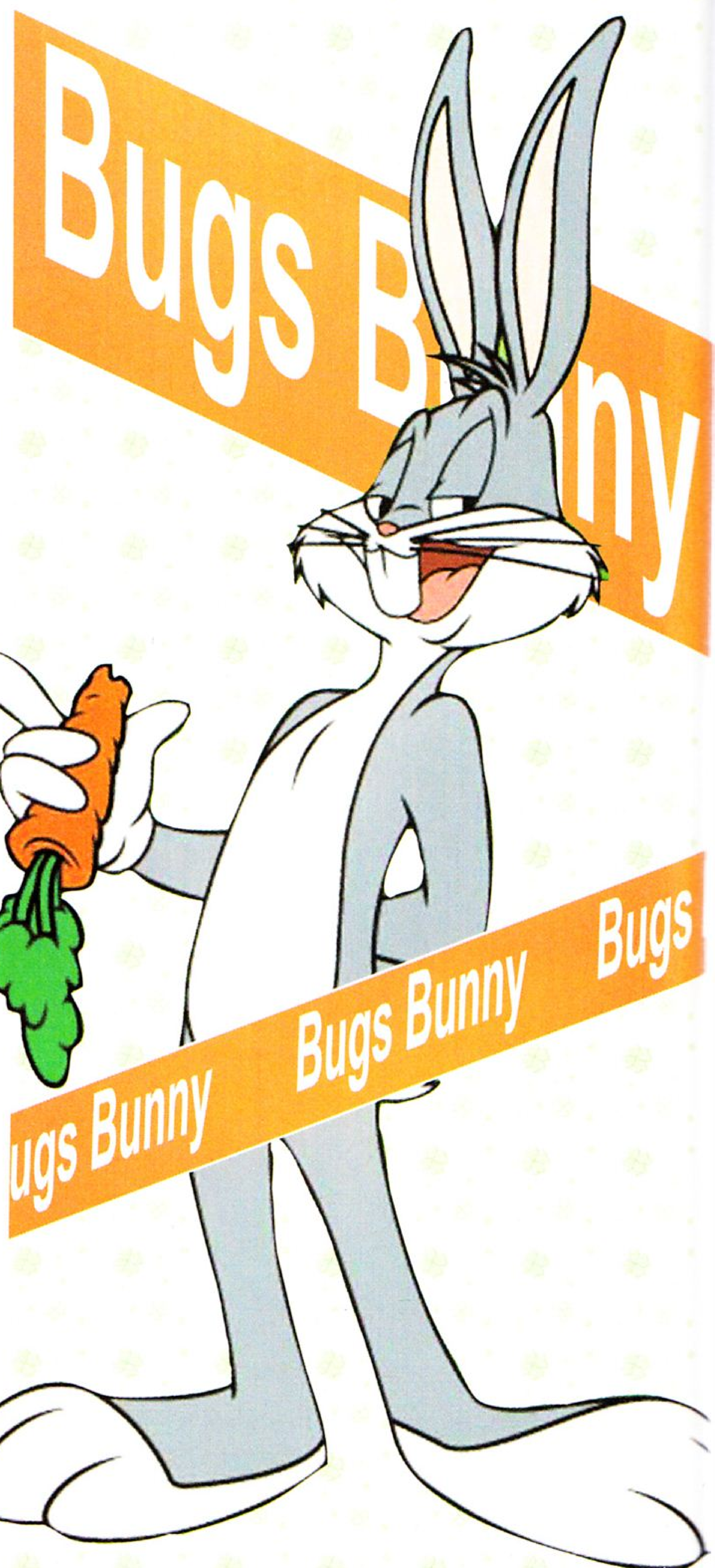
兔八哥（Bugs Bunny）

这位来自大洋彼岸米国的兔子诞生于1940年，细细算起来的话这只洋兔子的人气和影响力确实“无兔可比”，兔八哥也算是兔子界中的一哥了。作为目前全球规模最大的媒介及娱乐公司，时代华纳公司凭借长远的目光为兔八哥制作和发行了系列卡通片和相关周边。而随后的市场反应证明，兔八哥不仅让时代华纳公司赚得盆满钵溢，更是为人们留下了一个话题性的银幕形象。

傲慢的举止，离群的独步、聪明的头脑以及溢于言表的优越感，以上这些都是兔八哥鲜明的性格标签。“怎么样，伙计？”则是兔八哥最为人们所津津乐道的口头禅。人们尤其喜欢观看兔八哥与猎人山姆之间的斗智斗勇，笨笨的猎人每次都会被兔八哥耍的团团转，在每个紧要关头兔巴哥都能以机智战胜对手。（画外音：其实我小时候每次看兔八哥的卡通片都特别同情里面的那个倒霉猎人，并希望他能多少获得一次胜利，可惜这个愿望一直都没能实现。）

另外，在很多人的眼里兔八哥还是一个十足的话唠，因为他的三瓣嘴除了吃最喜欢的胡萝卜外也一直不会闲着。不过兔八哥可不是为了凑台词而一直说废话（某大叔怒目），他的台词妙语连珠，对待敌人就犹如冬天般寒冷，这种俏皮逗人的形象一经推出就获得了巨大的成功。就算在时隔60多年之后的今天，兔巴哥的形象仍被制成各式各样的玩具和商标大量出现在市场当中，其自身蕴含的巨大市场商业价值和影响力可见一斑。除此之外，兔八哥也有相关的系列游戏作品同大家见面，我们在下文的相关板块中再做相关表述。





流氓兔（MashiMaro）

这只兔子名如其分，长得就像一“坨”棉花糖（MashiMaro），圆手圆脚的，光看上去就有一种想捏一把的冲动。但是你千万不要因为他拥有白胖可爱的外表就被表象所蒙蔽，实际上“兔”不可貌相，这家伙可是无赖到骨子里呢。胖胖的流氓兔平时少言寡语（这就是传说中的蔫儿坏），总是一意孤行，喜欢无厘头“挑逗”自己的朋友，虽说其个性无赖，但好在还能守住道德底线做到“无赖而不无耻”的境界。也许就是因为流氓兔的这点“坏”——调皮又略带戏谑的个性而让流氓兔在网络上名声大噪。

流氓兔拥有可爱的外表，自身却同时又伴随着另类又恶劣的个性，正是这种强烈的反差对比使流氓兔在无厘头文化中占有了极其重要的地位，同时这种丰满的小性子也使得人们对流氓兔非但没有任何的反感反而还倍感亲切。另外，流氓兔的眼神也是最招人喜欢的地方之一，用淡定来形容这只兔子的眼神是再也恰当不过的，什么事情都不放在眼里，没必要过多的去与琐事计较。正所谓，再苦再累只当自己是二百五。

流氓兔最大的特技多少有点传承哆啦A梦衣钵的意思，即可以拿出各式各样稀奇古怪的道具，不过与哆啦A梦不同的是流氓兔变出来的道具要三俗不少——马桶、马桶刷以及酒瓶不离手。最可怕的是这家伙还喜欢用自己的屁股当大规模杀伤性武器，简直太不卫生了，可是流氓兔自己却常常乐在其中。









兔斯基（Tuzki）

前面我们说了这么多国外的“兔界”大腕，现在我们将目光拉回国内，下面隆重为大家介绍一位名震“兔界”的纯国产大腕——兔斯基！兔斯基诞生于一位典型的八零后女孩王卯卯之手，毕业于中国传媒大学的作者可能最初连自己都没有想到这只看上去线条简单，头脑却异常大条的兔子会引起如此之大的反响。

我们很难用一个确切的词语来一举概括兔斯基的性格特征，他有的时候很消沉，但有的时候又会很乐观，或许我们应该说兔斯基很热情、很单纯，这样会更加契合当初作者画出兔斯基的初衷。这只线条简单的兔子不仅随和且十分随意，除去不文明不雅观影响市容的动作之外，他的肢体语言十分丰富。而圆头眯眼的兔斯基还有一项绝技，那就是可以很快从不开心的状况中扭转心态，这是因为这套绝技，网上很多朋友还像模像样地总结出了一套兔斯基处世哲学，其中很多话语并不是不无道理。

中国人在性格中最大的特质就是内敛，我们大多数人平时在陌生的环境里都会变得沉默寡言，而当我们在生活中遇到令人情绪激动的事情时也很少会向西方人那样用夸张的动作来表达自己的想法。可是兔斯基却可以毫无保留的表达自己，眯着可爱的眼睛，扭动着两根面条般的手臂，做各种可爱的动作，比如擦汗、厥倒以及泪奔等等来表达各种情绪。或许正是兔斯基这种在性格层面意想不到的弥补才促使了其自身的巨大成功。现如今，兔斯基已经如同他的老前辈兔八哥一样被巨头时代华纳招致麾下，在这里就预祝我们的国产小兔能取得犹如兔八哥一样的巨大影响力吧。



兔儿爷

可能会有读者疑问，把兔儿爷放在动漫形象里面来介绍是否合适？可作为中华民族上下几千年传统文化的重要组成部分我们却又不得不提，的确，这个在归类上有欠妥当，所以还请各位 读者盆友多多担待。

兔儿爷是老北京城每当中秋节时应令的儿童玩具，通常是用模子翻塑出来的，大的有三尺多高，小的只有三寸，均是粉白面孔，头戴金盔，身披甲胄，背插令旗或伞盖。关于兔儿爷，《燕京岁时记》有记载：“每届中秋，市人之巧者，用黄土抟成蟾兔之像以出售，谓之兔儿爷。”旧时北京东四牌楼一带，就因专售中秋祭月用的兔儿爷而闻名。

另外，关于兔儿爷的由来在北京城内还有一段古老的传说，话说有一年京城突然发了瘟疫，蔓延速度之快超乎想象，人们用尽各种方法却总是治不好。月宫里的嫦娥姐姐看到这场祸端之后心里不忍人们受苦，就派身边的玉兔去为百姓们治病。玉兔变成一个少女，她挨家挨户地走，治好了很多人。消除了京城的瘟疫之后，玉兔就回到月宫中去了。于是，人们用泥塑造了玉兔的形象，有骑鹿的，有乘凤的，有披挂着铠甲的，也有身着各式做工衣服的，千姿百态，非常可爱。每到农历八月十五那一天，家家都要供奉她，给她摆上好吃的瓜果菜豆，用来酬谢她给人间带来的吉祥和幸福。





监狱兔（Usavich）

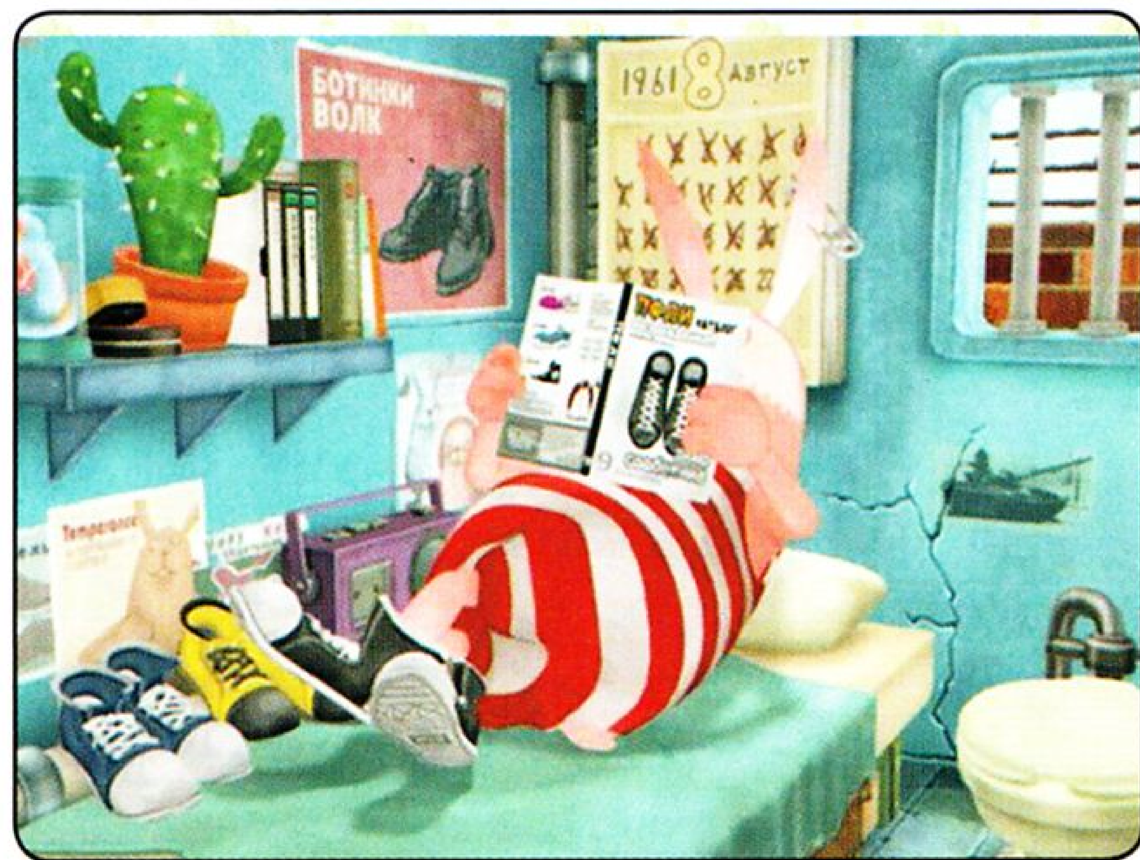
监狱兔是由日本KANABAN GRAPHICS工作室打造的爆笑动漫剧集，由于其轻松幽默、尽管无厘头却又无比犀利的风格而闻名于世。监狱兔的故事以前苏联社会主义集权统治时期为时代背景，主要讲述了两只被关在前苏联监狱中的两只兔子——基里连科、普京和警卫们的笑闹斗争（基里连科和普京已经在动画第二季中成功越狱）。在《监狱兔》的整部动漫中几乎没有什么对白，全篇只有一些简单的音效填补，其中的兔子警察和兔子老板也是偶尔才会说出一两句不知是俄语还是英语还是日语抑或中文的话。虽然没有大段的对白，但是动画中对于普京和基里连科的性格塑造却极其成功。

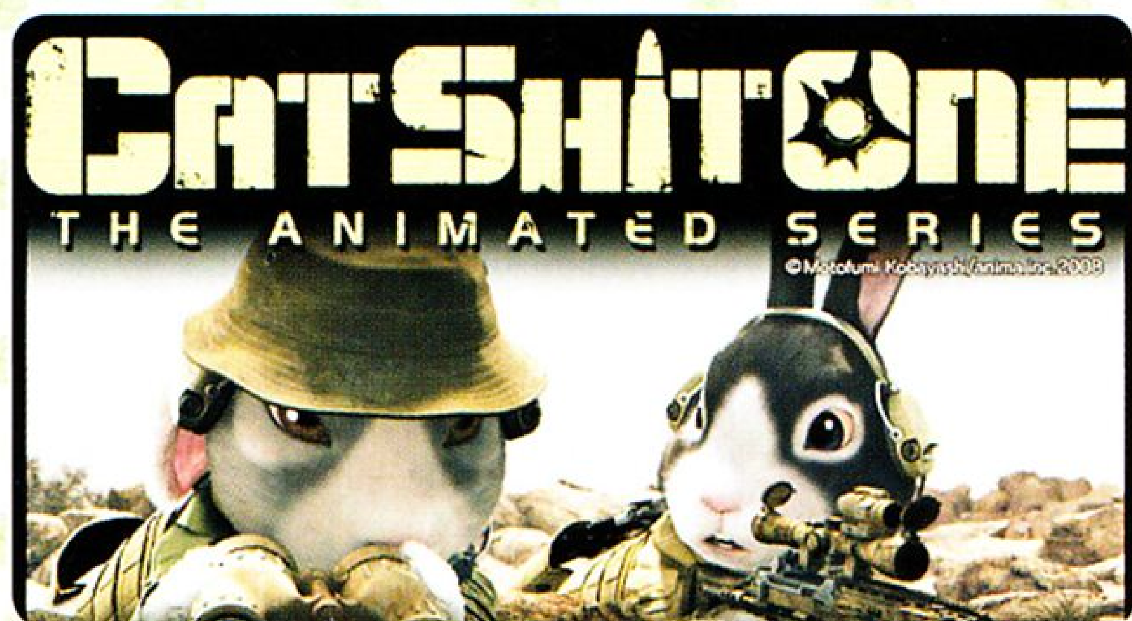
监狱兔普京可不如现实中的普京那么铁腕，他身穿绿白条纹囚服，把耳朵绑在了一起，脚穿凉拖板，个性温和又有点呆，是个乐天派的兔子，但经常卷入一些奇怪的纠纷，因为喝了两杯酒就被定性为右派而打入监牢，实为良好市民的普京在狱中也就理所当然成为了所有狱卒欺负的对象。普京遇事容易紧张，相当喜欢大惊小怪，但是他的机械修复技术却又炉火纯青。基里连科身穿红白条纹囚服，左耳穿着别针，脚穿帆布鞋，是原黑手党首领，有洁癖并且对于帆布鞋特别是限量版帆布鞋有特殊癖好。而同时基里连科拥有双重“兔格”，平时只要有球鞋杂志看就会很满足，但一旦被惹火就会显出凶暴本性——其武功高强，天赋神力，刀枪不入并且还百毒不侵。

《监狱兔》的成功可以说是开创了一个动画类型的全新思路——简单的制作和无对白的形式在节约制作成本的同时还能更加立体地刻画出动画角色的性格，这样的全新制作理念也确实值得目前举步维艰的国产动画借鉴。













猫屎一号（Cat shit One）

想必前段时间在网上大火的动画短片《猫屎一号》受到了不少玩家的喜爱吧，尤其是片中两个身手矫捷、个性机敏额小兔兔更是令人印象深刻。动画情节主要讲述了隶属于猫屎一号小队的美国军人波塔斯基和帕奇受命深入中东某地恐怖分子营地解救人质的故事，片中动画制作水平十分成熟，对于战斗场面的刻画也相当到位，能让玩家情不自禁的联想到《使命召唤 现代战争》和《荣誉勋章》等知名战争题材大作里面的火爆场面。而片中对于两只小兔兔的塑造也极其成功，两只性格迥然的兔子就这样跃然于影片之中。

帕奇是一只小灰兔，常戴着一定丛林帽，因此耳朵时常保持下垂状态，双眼下方还有白眼圈（想必制作方是为了能给帕奇多增加点萌属性吧）。他性格成熟老练，能沉着应对战争之上的各种复杂状况，也是这次双人潜入小队的队长。同时，帕奇注重于同伴之间的深厚友谊，在关键时刻曾想到牺牲自己而成全大家安全撤离。波塔斯基是一只小黑兔，耳朵不像帕奇那样下垂而是时常保持长挺状态（在受到猛烈进攻时波塔斯基的耳朵也会下垂），在小队中担任狙击手的角色。相比于帕奇来说，波塔斯基要显得稚嫩不少，遇见突发状况时往往会沉不住气，但是他能用自己的勇气来弥补自身战场经验不足。在关键时刻波塔斯基没有丢下帕奇而一个人撤退，而是返回危险区域与帕奇并肩作战，这也说明了波塔斯基同样也是一个注重战友情谊的好兔子。

实际上，《猫屎一号》的漫画现刊已经有第零集、第一集、第二集以及第三集问世，不过动画改编版只有我们之前看到的那段短片。在原著中，故事情节的难能可贵之处就在于其都是参照真实历史发展而改编的，其中很多的战役名称与双方领导人也均有史籍可供参考。漫画以戏谑的风格调侃着人类历史上一场场的战争，借此对“战争”这个概念进行了高深的反思。也正是鉴于如此，我十分期待能有后续的《猫屎一号》改编短片陆续与忠实粉丝们见面。



游戏篇

白兔兽

作为在热门游戏《怪物猎人 3》中最新登场的怪兽，借用莫邪的一句话来说，白兔兽可能是游戏所有Monster中最能让人感受到“萌”的一个了，而莫邪的理由竟然是白兔兽在做三百六十度回旋的动作时很是可爱。

另外，除了前面所提到的三百六十度回旋攻击，白兔兽还会把肚皮贴在地面上并向前方高速冲刺，大家有没有觉得这个动作同样很可爱呢？（莫邪：对啊，好萌的，快让姐姐捏捏）

属于牙兽种的白兔兽实力一般，是猎人在前期的主要对手，但当玩家到达集会所上位之后，白兔兽的实力就只能沦为给各位猎人打打牙祭了。对了，给大家透露一下，莫邪刚刚再次变更了对于白兔兽可爱标准的评判，这回她又认为将白兔兽用落穴陷阱捕捉后，其两只前爪着地的动作最萌。（众编：买糕的，既然觉得可爱，莫邪你就不要老去欺负人家大白兔了嘛。）





雷曼兔（RAYMAN）

雷曼兔这个家伙来自于知名游戏厂商育碧旗下的同名动作游戏，如果说兔子在人们的普遍印象中就应该是性格温顺、可爱萌人的话，那么雷曼兔的存在无疑是反传统的。首先从外表来看，雷曼兔那痴傻、癫狂的外部形象绝对不会给人以可爱之感；其次从性格上来看，兔子应该是温顺的存在，但雷曼兔却是集暴力、破坏于一体，你要是把他逼急了，他可什么事都能或者都敢干出来。

雷曼兔有着疯狂而神奇的能力，他可以让看似平凡的事情一跃变得有趣非凡，即使是类似于洗内裤这样一件繁琐的小事，雷曼兔都可以从中发掘出无尽的乐趣。而同时随着系列作品的不断进化，雷曼兔也逐渐成为了一个极富运动天赋的兔子英雄——他对于赛跑、追逐、滑水、攀岩、登山、跳跃、飞行等诸多高难度运动都掌握的相当了得。

如果要用一个字来概括人们对于雷曼兔的印象的话，那就是“疯”，虽说雷曼一直在和其他一群发疯的兔子以及邪恶力量在做斗争，不过这一系列中貌似就没出现过精神正常的兔子。总而言之，当我们经过每天紧张的工作学习后，投入到游戏中去的目的无非就是想轻松一下，那么雷曼兔绝对可以给你带来相当不错的体验。









芙兰(Fran)

介绍了这么久，各位看官已经见面了这么多超萌的兔子，下面终于有一位御姐型的美女兔子登场了，她就是曾于《最终幻想 12》里登场的维艾拉族女性——芙兰。芙兰所属的维艾拉族在《最终幻想》的世界里被称为“森之民”，族人的身材修长，都长着兔子一样的长耳朵（拥这样的纤柔外表下，种族之中自然是不会有男性的了，不过维艾拉族如何繁衍后代倒成为了一个不大不小的谜团）。她们的性格则比较沉默、冷静，因为身体细长给人一种瘦弱的印象，实际上却行动敏捷，速度极快，攻击力也出人意料的高。

拥有赤茶瞳孔颜色的芙兰御姐属性十足，关于芙兰的身世和年龄不明点颇多，而这点在游戏中甚至连她自己都没有相关的解释，不知道在今后的游戏剧情故事中还能否揭开芙兰谜一样的过去。芙兰拥有维艾拉族特有的敏锐听觉和视觉，能够冷静的判断周围的情况，是够指引同伴的可靠存在。她凭借着轻盈的身手和天生的灵巧精通各种武器，也擅长格斗术和剑术，最厉害的是作为一个女孩子她还擅长机械的操作，平时负责维护飞空艇。

芙兰在《最终幻想 12》中的人气颇高，大有盖过第一女主角阿西娅之势，甚至连阿西娅的心仪之人巴尔佛雷亚都定心于芙兰。芙兰与巴尔佛雷亚之间的关系是建立在绝对信赖之上的，但是两人的相遇和过去的种种相关却全都不明。两人在一起自由翱翔于天际的空贼生活令人羡慕，我们也期待着在今后的故事中（外传性质的也好）能够再次看到兔女芙兰的消息。



血嘴兔子

与之前我么今年所提到的多数可爱温顺的兔子形象不同，血嘴兔子作为知名恐怖游戏《寂静岭》系列中最为常见的“吉祥物”，如若与其他兔子形象相比的话它的形象就要重口味不少。兔子状的毛绒玩具在《寂静岭》系列中拥有相当大的戏份，玩家动不动就可以在游戏流程中看到本应该可爱的兔子形象却满嘴是血，还瞪着大大的眼睛注视着前方，血嘴兔子的出现通常会将游戏诡异、恐怖的气质发挥到极致。《寂静岭》系列一向以注重角色塑造、心理暗示、深邃剧情和对人性的发掘而著称，也正因为如此，《寂静岭》系列的粉丝们关于血嘴兔子的代表寓意的探讨就从未停止过。

从较为浅显的角度来讲，血嘴兔子就是游戏中对于恐怖气氛营造的一种经典手法。和《寂静岭》类似表现手法如出一辙的还有日式恐怖游戏《零》系列，而《零》系列的主角是通常为天真无邪的美丽少女，把恐怖感建立在少女身上，与周围恐怖的气氛融合在一起，形成强大的视觉和心理的反差，能很好起到烘托恐怖气氛的作用。而《寂静岭》系列里的血嘴兔子，这个表现手法正是表现了该游戏系列展现人物变态而畸形心理的一个缩影，借兔子的可爱的外形与血腥场景做对比，形成反差，起到烘托气氛的作用。





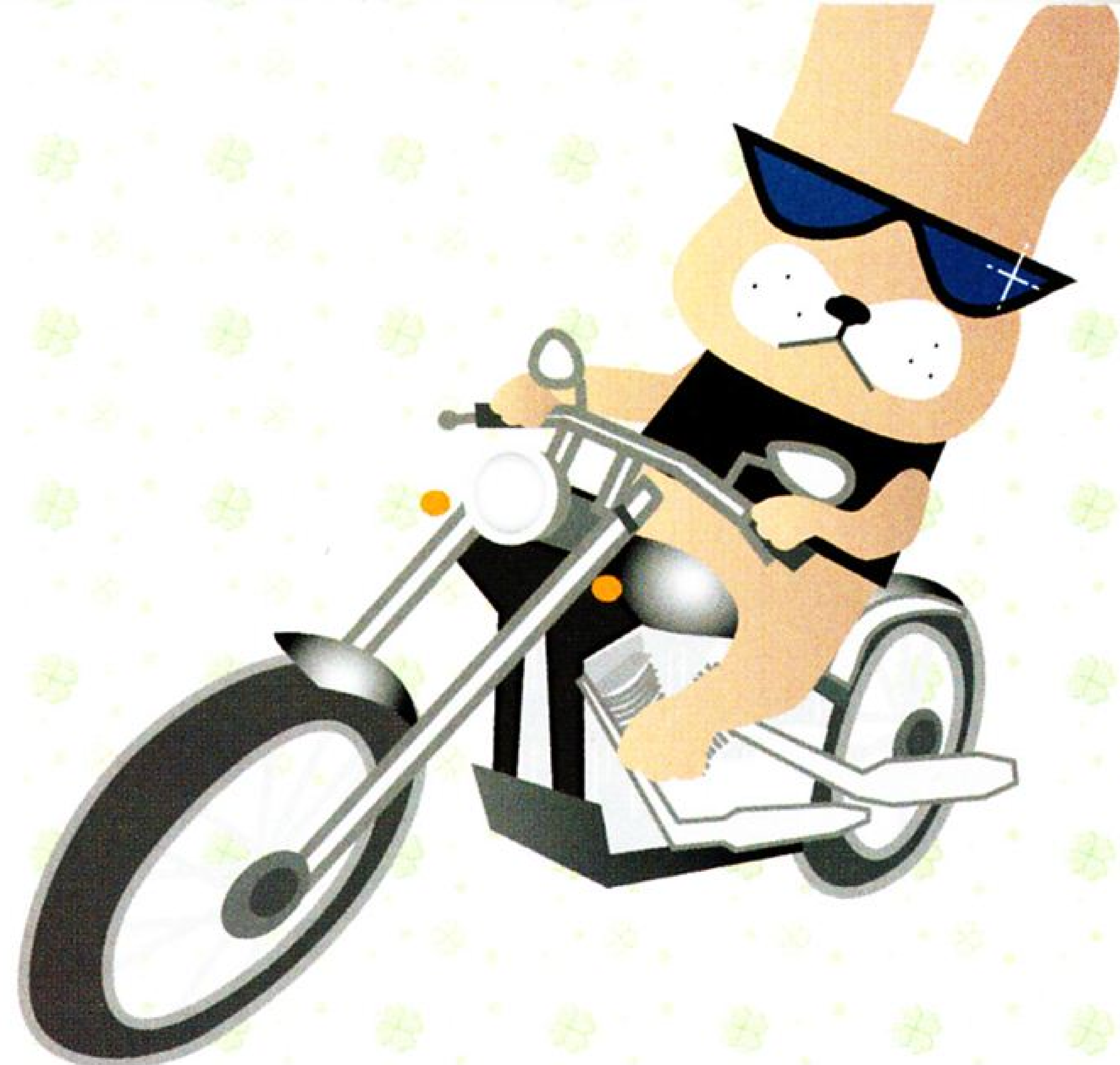
另一方面，玩家们众所周知《寂静岭》系列游戏中有表世界和里世界的系统设定，而在名著《爱丽丝梦游仙境》中，兔子就是如梦或者进入奇境的一个表征，也许在游戏中兔子也是在发挥同样的作用。另外，血嘴兔子也许代表了主角阿蕾莎痛苦的童年回忆，暗示了她的软弱和无力，而带血的兔子也可以是阿蕾莎复仇意识的一个象征——兔子急了也会咬人的嘛。总之呢，《寂静岭》系列每次都能将剧情设定做到入骨三分，开放式的剧情留给了玩家可以无限遐想的空间，也许正是说不清道不明游戏中的诸多暗示，玩家们才能一直被游戏的巨大魔力所吸引吧。



兔子游戏







兔宝宝历险记

Tiny Toon Adventures
平台：FC
类型：动作冒险
发售日期：1991年
开发商：Konami

FC主机在当年坐拥强大的第三方软件阵容支持的同时也仍然没有忽略自主产品的生产，任天堂自家游戏品牌在眼下的成熟也多要归功于当时的正确经营策略。如果提起当时任天堂自主出品的游戏阵容，相信有不少玩家都会在脑海中第一时间出现《超级马里奥》的名字。的确，《超级马里奥》在当年凭借轻松的游戏氛围和良好的操作手感取得了其他游戏所无法企及的成功，而《超级马里奥》本身也随即成为了其他厂商相继模仿的对象。在当时的那种大环境背景下，由Konami亲手打造的这款《兔宝宝历险记》就与玩家见面了。

《兔宝宝历险记》与《超级马里奥》同样为横版卷轴动作过关游戏，一样拥有着轻松的游戏氛围。如果单从游戏素质层面来评判的话，《兔宝宝历险记》在FC平台算是一款上佳作品，游戏中的人设让人眼前一亮，每名角色都十分可爱，哪怕连在游戏中遇到的敌方都同样“清新动人”。更加难能可贵的是Konami当年还取得了时代华纳的授权，可以使用包括兔八哥在内的不少经典形象，而这也为游戏拉拢了大量的人气。游戏整体画面风格艳丽，音乐清新动听，对于游戏整体的轻松风格营造非常成功。《兔宝宝历险记》容易上手，手感也还不错，游戏的难度设定也十分合理。即使在今天，凡是经历过FC时代的国内玩家，只要对他们一提起《兔宝宝历险记》，仍然可以勾起他们很多的美好回忆呢。

《兔宝宝历险记》之所以没有取得如同《超级马里奥》一般的成功，其根本原因就在于《兔宝宝历险记》本身就是一款模仿作品。游戏中的关卡设计缺乏新意，让玩家感觉仍然是在继续游玩《超级马里奥》，就连《超级马里奥》中的金币都被照搬到了《兔宝宝历险记》之中，只不过由于主角从水管工变成了兔子，金币也因此变成了成排的胡萝卜。虽然在1993年Konami还曾推出过《兔宝宝历险记》的续作，但《兔宝宝历险记 2》同样由于模仿痕迹严重和过多存在的BUG而很快被玩家们遗忘。



光速兔子

Jazz Jackrabbit
平台：GBA
类型：动作冒险
发售日期：2003年01月03日
开发商：Jaleco

这又是一款美式味道十足的反传统游戏，本来在童话故事中由于骄傲而惨败的兔子这回被放在了火爆的赤焰战场之上。在龟兔赛跑的童话故事里是乌龟获得了最终的胜利，但是在《光速兔子》的故事中，玩家却将扮演伸张正义的小兔子，这回你需要向乌龟们讨回公道了。多多利用手头上现有的武器、绝佳的弹跳力，以及加上你大脑的认真思考才能通过重重障碍找到回家的路。

我们可以说，《光速兔子》大大开拓了玩家们的眼光——原来兔子也可以成为勇猛的战士，并在战场上制造火爆。《光速兔子》的关卡设计独具匠心，而且玩家可以利用的武器种类也非常之多。我记得当年这款游戏最吸引我的地方莫过于游戏中音效和音乐的配合，用眼下最流行的一句话来形容——简直太给力了！玩过《光速兔子》之后才知道，之前那些扭扭捏捏的游戏算得上什么啊。

《光速兔子》后来的续作同样值得我们一玩，在《光速兔子 2》中，我们控制的兔子需要找到邪恶的乌龟博士，并且粉碎他的野心夺回钻石。如果你玩过之前一代的游戏，你会发现《光速兔子 2》更加劲爆！游戏画面的分辨率比起前作来有了很大的进步。在关卡的设计上，我们所控制的主角必须要利用地形以及相关道具才能更加轻松地过关，譬如像是玩家可以抓住树藤像泰山一样荡来荡去，或是可以爬进水管中、高高站在树上等等。关卡的风格也会随着游戏进程的推进而逐渐改变。而且这个游戏最贴心的设计，就是为玩家们提供了双打的功能，这在双打游戏逐渐消逝的年代是难能可贵的。

在这里值得一提的是，参与《光速兔子》制作的团队中就有后来因《虚幻竞技场》系列和《战争机器》系列二名声大噪的Cliff B。当年初出茅庐的Cliff B在《光速兔子》中已经初步显示出了自己的制作风格，也就是说，如果你在玩过《光速兔子》之后时隔多年再碰到《战争机器》，你就会发现无论是游戏的画面风格、游戏配乐还是操作手感都有似曾相识之感。另外，如果你当年曾沉迷于《音速索尼克》之中，那么你就更不能错过这款《光速兔子》了——如果把这两款游戏对比着玩，游戏乐趣还会继续上升喔。



拉米乐队
Um Jammer Lammy
平台：PS
类型：音乐节奏
发售日期：1999年03月18日
开发商：SCE

这是在PS平台上曾取得过百万销量的原创音乐游戏《啪啦啪啦啪》的续作，而之前的《啪啦啪啦啪》更是被业界誉为是音乐类型游戏的鼻祖。在《拉米乐队》中，游戏依然保持了独特的剪纸风格人设，并沿袭了前作中配合古怪曲调节奏让玩家按照画面的提示进行操作的玩法。这样的操作方式与眼下的音乐游戏大同小异，在游戏中玩家只要根据音乐节奏，掌握好时间按○、×、△、□、L、R各键对应屏幕上闪现出的音符即可。而其中的那个兔子吉他手因为可爱的形象和活泼的性格也在玩家心目中留下了不可磨灭的印象。

《拉米乐队》的操作虽然看上去十分简单，但是游戏中却还蕴含了诸多的游戏模式。本作中除了演奏之外，还有更多的迷你游戏可以进行，包括锯树伐木、放唱片等等。这款《拉米乐队》在当时曾获得过知名游戏媒体《FAMI通》35分的白金评价，不过在以Konami旗下《Dance Dacne Revolution（热舞革命）》为首的音乐大潮冲击下，《拉米乐队》的销量只有惨淡的42万套，这个数字还不到前作的一半。而经过此次打击之后，SCE在音乐游戏领域就一蹶不振，此后PS2版的《啪啦啪啦啪2》以及《音乐指挥家》等后续作品也再没有取得过之前那样的成功。













雷曼：疯狂兔子
Rayman Raving Rabbids
平台：多机种
类型：动作冒险
发售日期：2007年04月24日
开发商：Ubisoft

《雷曼》系列对于Ubisoft来说有着特别的意义，因为Ubisoft凭借正是凭借《雷曼》系列从当年一个名不见经传的法国小厂而一跃成为了国际化综合性的游戏厂商。正因为Ubisoft是靠《雷曼》系列一炮成名的，所以Ubisoft对于《雷曼》系列的制作态度也一贯是精益求精的。这款对Ubisoft有重大意义的《雷曼》系列最新作品《雷曼 疯狂兔子》更是全平台出击，放长线钓大鱼。

在《雷曼 疯狂兔子》的游戏流程中，主角雷曼面对的是一群发狂的兔子，他们的领袖兔子王认为兔子的红眼睛是最美丽的颜色，只要不是红眼睛的就是他们的敌人，而倒楣的雷曼却是个蓝眼睛小兔，当然被认为是异类而被关进大牢。简直就是疯狂啊，只因为不是红眼睛就要被关进牢里，同样不怎么正常的雷曼当然得想办法跑路，不过这群发狂的红眼兔子可不会这么想，疯狂的新《雷曼》冒险也就此展开。

《雷曼 疯狂兔子》与以往《雷曼》系列作品最大的进化就在于游戏的自由度更高，你甚至需要来时刻变换包括庞克、流行、摇滚或嘻哈等不同造型风格在内的着装来欺骗敌人，而身着每种风格的服装还会导致雷曼的性情发生变化。另外，《雷曼 疯狂兔子》的冒险舞台上天入地，玩家需要使用鲨鱼、老鹰、犀牛、蜘蛛等动物的能力在这广大宽阔的奇异世界中进行战斗。虽然我们在任何一个平台上都能品尝到《雷曼 疯狂兔子》的乐趣，不过Wii主机版本却可以凭借独特的体感操作而将游戏的乐趣上升到一个更高的水平。



结语

过年，是个足够欢乐的故事，但我觉得有时这也是一个哀伤的故事。即使里面点缀着各式的笑点，各种童年的欢乐回忆和“大家在一起”的温馨场面，乃至老友聚会这样喜感的重头戏码，其实这也无法掩住那一丝丝的惆怅气息。好似一杯红酒加了再多的糖，回味起来也还有涩味，决不会再成为葡萄汁。年华易逝，岁月交替，有时会哀伤在时光飞逝后的物是人非，哀伤在大家都曾经历的失去，遗忘，被取代与被遗忘。告别旧时光，踏入新生活，就像小时候我有一只毛绒兔子，而如今却无论如何都再也找不到了。

回忆过去

再见，旧时光。

再见，我的毛绒兔子。

再见，2010。



bye bye

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
01.15-01.31

主任 宇多田



因为最近实在是没什么喜欢的游戏发售，所以我终于有点时间补补之前落下的游戏了！《高达无双3》全力冲刺，另外《WE2011》再开，虽然PS3的奖杯系统马上就要浮云，但是我依旧要贯彻自己正版奖杯控的身份，在今年过年的假期我准备把这两个游戏一并白了。其实还有BASARA3和恶魔城两个能白的，但是时间成为了最大也是最难的问题。眼看着二月开始游戏又该井喷状，在这之前尽量能多搞定一个算一个吧。虽然听着感觉挺累，但其实我是乐在其中……

科员 蔬菜汁



春节前的冬季正值天气干燥寒冷的感冒发烧多发季节，希望读者朋友做好防寒保暖工作，以防一年一次的超级嗨皮无压力释放一年中积累的压抑之春节长假变成郁闷浑身没劲儿还得被揪着去串亲戚虽然嘴上喊得是快乐其实心里早就骂骂咧咧的憋屈长假！如果有幸躲过比生化危机中的T病毒级别较低的感冒病毒的袭击，那就可以玩一下游戏，让自己的心情放飞，让假期变成确确实实能好好玩的悠闲日子吧哦耶！

清洁工 赤银



前两天在小沛和小萝莉的推荐下玩了下《愤怒的小鸟》这款游戏，确实很有意思。感觉小鸟们就像是拆迁办，而绿猪们是钉子户。用大炮鸟将猪们的房子一间间推倒非常有感觉。一不小心就打了个通宵，结果第二天又拖稿了orz其他ACEP稍微有点不给力，本来还是很期待的说。好吧，这就是掌机动作游戏的限界了么。《俺妹》和《战场挖个雷3》来了，和猎人一起这个春节不会寂寞了。不过刚刚得知大家要春节之后才能拿到这本杂志很是郁闷，我拜了那么多早年啊！都成晚年了orz

被研究 肥皂



传说中的PSP2终于和大家见面了，不过目前人家的官方名字是NGP；3DS马上就要开卖了，不过钱包却已经捉襟见肘了，看来届时只能蹭机玩了。另外，在《实况2011》的大师联赛里，我的收购计划（说白了就是挖墙脚计划）已经进行了大半，不久一支超强全明星队伍就要诞生了；而在一球成名模式中，游戏里的那个“我”终于如愿加盟豪门了，在圣西罗我更是将球衣号码改成了32号，好吧，各位小贝的忠实球迷千万别打我，我还特意把我的游戏形象弄得帅了点呢……

32分



小小大星球2



PS3

SCEA
2011年1月18日　　多人
创意冒险　　全年龄

本作是2008年10月推出的《小小大星球》系列最新作，继承前作融合「游玩、创作、分享」的独特架构加以强化，收录丰富全新内容，让玩家不只可以创造原创关卡，还可以打造全新的游戏。

推荐人群
有很多鬼点子的人；
前作没玩过瘾的玩家；
喜欢众乐乐的人；
麻布仔痴迷者

9

本作可以说是迄今为止次世代家用机上最出色的创意游戏，这里不仅限于PS3。前作就已经让全球玩家为之惊叹，本作在之前成功的基础上再次出发，挑战全新的高度，无论是单机模式下的全新游戏方式还是更加强大的原创关卡设计平台，都是如此的让人爱不释手，在新的一年一开始就能有如此出色的游戏，这感觉实在是太美妙了，一起来狂欢吧麻布仔！

7

二代依然秉承了一代“娱乐”、“创造”、“分享”的理念，在游戏开始前系统会自动询问是否继承一代的存档，颇为方便。新增了专用造型和自选主题，前者以前依靠付费下载才能得到，现在省钱多了；而后者的作用是，即使穿同样一套衣服，也可以营造出不一样的风格。本代对创作关卡进行了大改造，热衷于关卡设计的玩家可以尽情发挥可劲儿造。

7

作为一款休闲游戏本作还是不错的，但也不过仅此而已。虽然确实很适合女生玩吧……但是没有太多吸引赤银的要素，不，其实是没有才对。自定义关卡虽然能够延长游戏的倦怠期，但对于懒人赤银来说往往还没有设计完关卡就已经厌烦，去找其他人的成品。而且对没有自虐倾向的人来说，高难度的关卡也没有太大吸引力。于是最好还是点到即止就可以了。

9

这是我在PS3上玩到的最棒的创意游戏，强大的原创关卡设计功能实在是给力，在让玩家体验到足够游戏乐趣的同时还能让玩家心中充满成就感，在那一刻，我不是一个人在战斗，甚至我们可以恍惚感觉到这游戏的制作人分明就是俺们玩家自己啊。本作的人设和画面风格都很有小清新的范，特别是小麻布仔实在是让人爱不释手，回头让小萝莉给大家DIY一个。

31分



死亡空间2



PS3　X360

EA
2011年1月25日　　1人
第三人称射击　　17岁以上

前作故事讲述采矿船在遥远的外太空星系巧遇神秘的外星制品，却原因不明地与地球失去联系，工程师克拉克奉命前往修理，却发现整艘船的人都已遭杀害，而自己也成了不明生物的下一个目标……

推荐人群
恐怖游戏爱好者；
打枪游戏爱好者；
喜欢前作的人；
有施虐者倾向的患者

8

本作刚一放出试玩版身边的朋友就开始纷纷叫好，我也凑了一下热闹，游戏对于恐怖感的拿捏还算不错，至少游戏中经常会有吓到我的突发事件。另外就是射击游戏最关键的手感问题，因为游戏背景设定在未来，所以对于一些武器偏执狂们就不要较真了，游戏射击感和打击感都还说得过去，另外先用枪断腿之后用脚爆头这重口味设定实在是很给力啊。

7

最大的感觉就是钱不够用，升级武器需要支出大量的电池，把省下来的回复药、掉落的道具全部卖掉也不可能把所有将所有武器都升级，只能集中使用在一个武器上，很神奇的是升级武器时，HP和弹药都会补满，回复药反而成了摆设一样的鸡肋。当然画面水平想比一代有了较大提高，新怪物、新武器以及多人模式中的恐怖要素让人充满了惊喜和尖叫。

7

貌似莫邪很期待这个游戏，不过赤银果然还是对射击类不感兴趣。虽然赤银曾经为本作做过一次访谈翻译，但是除了外星空间站舞台的恐怖氛围游戏之外，赤银并没有感受到更多吸引我的东西。就像本期考场中写的，游戏性不喜欢、剧本不喜欢、人设不喜欢、声优……有声优这个概念么？于是这作游戏赤银放弃了。当然看画面效果和制造的恐怖氛围还是不错的。

9

我们的评分板块在经历了前两期的低谷之后，这下终于又有给力的游戏入选了。用“给力”二字来形容本作绝对不为过，游戏无论是氛围营造还是操作手感都非常优秀，而且虐杀怪物的场面也是相当的具有震撼力，这绝对是一款重口味游戏。游戏中一些谜题的设计也极富新意，譬如在游戏流程中利用切换失重状态来推进游戏进程的设定就让玩家顿感耳目一新。

研究中心病历：

27分

我的妹妹哪有这么可爱携带版



PSP

NBGI

2011年1月27日　1人

文字冒险　12岁以上

《我的妹妹哪有这么可爱》原作是伏见つかさ所写的轻小说，前不久刚刚被改变成TV动画，引起了众多观众的“俺妹”情结，在动画完结不久这个牌子又转战掌机游戏，果然动漫游戏不分家啊。

推荐人群

原作小说读者；

动画FANS；

妹控；

宅男

自己对文字类游戏一直不怎么感兴趣，不过之前原作改编的动画倒是看了几集（毕竟人气那么高啊），可惜我不是妹控……在动画小说超高人气下延伸出来的本作，说白了就是一个纯FANS向的东西，喜欢原作的朋友可以尝试一下，和我一样提不起兴趣的直接跳过就可以了。不过对于国内玩家来说最关键的问题还是有个好的汉化组进行一下汉化吧。

根据畅销文库本同名小说改编的这部游戏，由原作者伏见直接参加制作，其中除了可以与桐乃这个外表正常内心“腐烂”的宅女谈论人生以外，还设置了一些新要素，让喜欢原著和动画的人觉得十分提神。游戏中加入了新的2D表现系统，角色表情栩栩如生，以至于之前的日本游戏杂志竟然用2页的篇幅展现这些不同表情的连续镜头，让人百看不厌、流连往返。

这就是“爱”啊。好久没碰到这么有爱的作品了，追溯上一部应该是某露露羞或是幸运星之类了吧。虽然我不是妹控，因为我控黑猫。本作虽是外传模式，但外传也有外传的乐趣，像是当年《龙虎》的各种怀孕结局。要说有何不足的话，就是没有涉及到小说后面的剧情。好吧，这是一个类似平行世界的作品，在这里我们能够分别使喜欢的角色获得幸福。不知有否后宫结局呢？

我对于文字游戏本来就不感冒，更何况这还是一款未经汉化的原文游戏。由于本作是根据最近火的不得了的同名动漫改编而来，所以这款游戏也就变成了一款FANS向十足的作品，而且也没有超出动漫改编无大作的怪圈。如果你不是妹控，那么这款游戏对你来说也就没有多大的吸引力，当然，对于妹控和原著FANS们来说就另当别论了。

31分

战场女武神3



PSP

SEGA

2011年1月27日　1人

策略模拟　12岁以上

本作拥有独特的“动作+战略”战斗系统，而且有着众多个性迥异的登场角色。故事舞台设定在1935年虚构的欧洲大陆，讲述被夹在帝国和连邦这两个强大实力之间的加利亚公国中发生的故事。

推荐人群

系列FANS；

策略类游戏爱好者；

战争兵器控；

人设控

从第二作开始本系列转移平台到了PSP掌机上，但是游戏性以及出色的故事剧情并没有因此而缩水，本作故事时间设定和第一作相同，这可以让我们从更多的视角去观察在这次战争中究竟发生了哪些事情，虽然本作故事背景是架空的，但是众多写实的设定让玩家感觉这就是曾经的战争，充满着辛酸与悲伤的回忆，希望战争这个字眼以后只会在游戏中出现。

回归到一代的战争时，不禁让人想起二战前期。玩家扮演的是身处于“422问题部队”的少尉士官，担负的使命是指挥这支由被各种罪名而被打入冷宫的这支士气低落人心涣散的部队，对入侵祖国的军队展开反抗，为拾回曾经的荣誉而战。游戏中设置了不少单兵职业，如面对坦克等重武器就可以使用相对简单的爆破手对其进行攻击。

虽然第一作PS3版时赤银还没主机没幸玩到（不过用动画补完了），PSP上的2代倒是好好爽了一把。不愧是某樱大战班底的作品，半即时半回合制战略模拟和剧情的完美融合。游戏战斗极具战略性，对各兵种的理解和妥善运用是本作的精髓。说起来主角阵容与上次一对基友+1围观腐女不同，这次变成一男二女的翅膀阵型，迫击炮兵的那位很对赤银胃口嗯。

作为游戏史上举足轻重的战略模拟系列，《战场女武神》一直以鲜亮的画面风格和策略性颇高的战略模拟而著称。在这次的《战场女武神3》中，由于“行动力”等概念的存在，游戏对于玩家的策略安排也有了更高的要求，而在过关之后玩家的成就感也将大大增强。游戏的武器种类依然丰富，而武器种类如何搭配才能发挥最佳效果也值得玩家钻研。

26分

喧哗番长5 男子汉的法则



PSP

Spike

2011年1月27日　1人

动作冒险　12岁以上

本作是热血硬派游戏《喧哗番长》系列最新作，游戏以「拳头所编织的男子汉羁绊」为主题，讲述了刚刚转学到鹤目高中的主角成濑直人，为了称霸群雄割据的阿弥滨沿线地区而展开的热血物语。

推荐人群

系列忠实玩家；

想体验眼神杀人的魅力；

不良学生；

狗狗爱好者？

本系列游戏我都玩过，尤其是三代玩的时间最长，反反复复通关数十次，而本作官方宣称是集合了前几作所有优点的游戏，更是要尝试一下才行。虽然最终尝试的结果是有官方宣称的里面有水分，但游戏依旧很不错，各个势力分配以及最后去扫场子收小弟都很给力，女性角色也比之前多了不少，各种小游戏也很有趣，闲来无事可以拿出游戏机玩上一会。

玩家扮演高中生参与各个问题学校中的街头争霸。游戏中的格斗要素多种多样，当收到打击时会积累类似怒气槽的数值，积满后可以释放强力攻击；也可以在不利局面时使用对多人攻击的必杀技能；除了肢体接触以外，依靠眼神释放的气场也可以直接搞定对方；而通过在街机模式获得胜利后更可以使用被称为“超气合技”的特殊攻击方式，让人侧目。

对番长类游戏不是太感兴趣呢。一群不良少年之间的战争，比起《如龙》那种极道任侠风完全差了一个档次，说白了就是日式痞子游戏。处处宣扬着暴力和不道德行为，对不知情的少年儿童来讲，容易扭曲真实日本在他们心中的认知。在将来有可能实现的国际交流中令他们处于下风。打斗几乎没有什么闪亮的系统，或许只适合系列fans或是爱好这口的玩家吧。

《喧哗番长》系列一直凭借对另类青少年文化的恰当拿捏而被玩家们所津津乐道，游戏的玩法非常之丰富，各种小游戏也十分有趣。而且本作中的女性角色数量与之前系列作品相比也要多上不少，在男子汉的故事中这也是一道亮丽的风景线嘛。不过该系列的战斗系统一直不是我最喜欢的地方，过于繁复的动作严重影响了游戏中战斗系统的流畅性。

先说说让人蛋疼的发售日，上一期郁闷的是没游戏可评，到了这一期却发现能评分的游戏大多都集中在那蛋疼的截稿日前一天，所以攻略神马的都是浮云，我们只能先行一个评分给大家当个指路灯，至于下期的攻略内容，那就是主编要蛋疼的事情了，那么多大作想要全部做攻略估计不太现实，究竟做哪些现在还没有定下来，希望尽可能多的照顾读者，不然又该有人抱怨我们没有做XX攻略了……

接着继续说PS3破解，最新进展已经可以自定义奖杯条件，也就是说只要你愿意，几秒钟就可以有一个白金，并且这个成绩可以同步上传到PSN上，虽然这个技术目前只有少数黑客掌握，但迟早会普及。对于我这种奖杯控，这意味着几年为止努力的东西全部变成浮云，试想一下你几个月辛辛苦苦拿下的一个白金奖杯到了那些玩盗版的人手里只需要几秒钟，你的心情会是如何的呢？不过还好我的白金数只有不到40个，和世界第一的那个用政府救济金玩游戏的大神根本没得比，不知道他现在感想如何……

评分细则：



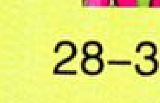
40满分——能研究我们的患者



36-39分——完全康复的患者



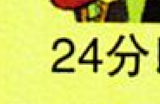
32-35分——轻度康复中患者



28-31分——轻度抑郁型患者



24-27分——严重暴力倾向者



24分以下——放弃治疗的患者



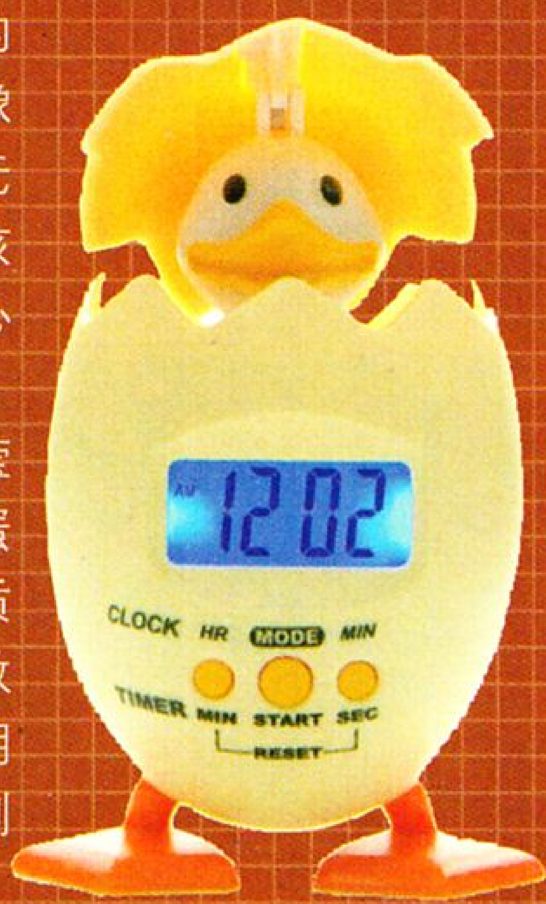
小熊专栏第四期！首先对于大家对我上一期专栏的支持表示感谢，果然出卖编辑部的同仁可以使我在读者心目中的位置大大提升啊！以后我要再接再厉把他们更多不为人知的事情全部写出来……（大家肯定猜到了，我现在正在被众人群殴中，但是革命的精神是不可能被暴力镇压下去的！！！）

小熊之前一直在用各种山寨的耳机糊弄自己的耳朵，可是最近越发的觉得音质这玩意真的很重要，不用好一点的耳机听HIKKI的歌简直就是对她的不尊重，所以前几天我怂恿几个同样喜欢宇多田光的朋友一起买耳机，前提就是HIKKI用过的，我把珍藏的所有她的PV盘全都拿了出来，一张一张的看，话说光姐不愧是耳机控啊，用的还真多，我们第一个看中的是GH里面的那个耳机，可是查了一下那耳机居然居然卖15000RMB……光姐你果然是有钱人，我一年也买不了这一个耳机啊！然后看来看去小熊最终决定买HS里面的SQ5，这个耳机白色的很好看呢，尤其是戴在HIKKI头上~ 另外貌似也只有这一个是我买的起的……话说这耳机音质很不错，虽然我更想知道那15000的耳机是什么感觉。另外关于HIKKI耳机还有个很有趣的事，有一次她买了BOSE的QC3之后形容这耳机的原话就是：低音好的几乎要尿裤子了……另外祝HIKKI生日快乐哦~

最后扯一句：对于某新闻栏目里的“全国人民喜迎油价上涨”、“77元租房承受得起”以及“今年过年回家变容易了”等一系列言论表示蛋疼不已，您能睁开眼睛说话吗？要么就请闭嘴！本期「くまの部屋」的主题是“新奇”。

小鸭子闹钟

首先给大家推荐一款很可爱的东西，这是一只刚刚破壳的小鸭子，这款超可爱的小鸭闹钟很是有趣，当闹铃时间到的时候，这个小家伙顶着片破蛋壳，从里头冒出来，盯着你咯咯嘎嘎乱叫！声音还挺大的呢。这个小玩意好像能开启远古童年的无限回忆，让你保有孩童般的好奇心，用心去回味童年的味道。工艺很不错，清新莹白的蛋壳，雅致的蛋黄，搭配丰富的质感，流畅线条与精致风格凸显简洁中的明快，让奇趣生活时刻伴随在你的左右。



会变色的雨伞

这把雨伞初看感觉没什么特别，但是它的奥妙就在于雨伞上的花纹只要遇到水之后就会变成五颜六色的样子哦，这创意实在是太赞了，强烈推荐给喜欢童话故事的读者朋友们，如果一直等不到下雨，在朋友面前泼上一杯水权当是在表演魔术呢。另外说个题外话，小熊一直想买一把透明色的雨伞，因为我很喜欢在雨中散步，看着雨滴砸下来的感觉棒极了，所以我一直不喜欢打伞，但是却因为这样总是被淋到感冒发烧被老妈骂……所以一直梦想着买一把透明色的雨伞，虽然这种雨伞到处都有卖的，但是至今没有让我看到一把喜欢的，实在是残念啊！



永远用不完的钢笔

这支号称永远也用不完的钢笔是由荷兰设计师阿克塞尔设计发明的，获得过全世界最有名气的设计奖的“芝加哥Athenaeum博物馆设计奖”。接下来我引用一段国内某知名网站对这支笔的介绍（这是因为权威而不是我在凑字数）：

这款钢笔永远也不会让你陷入缺墨的尴尬境地，因为它根本就不需要墨水。靠着“大公无私”的磨损自己书写别人的好品质，它可以非常靠谱的完成书写任务。别担心会磨没了，因为，这种经过特殊处理的合金，含有一种超级坚硬的材料，按照作家写长篇小说一天一万字的速度，最少能用25年。它的字迹跟铅笔很像，稍稍有点比铅笔淡，但却比铅笔的字迹“结实”，用橡皮不能轻易擦去。主要原理其实是通过在纸上的摩擦，将合金金属的分子分解留在纸张的表面上。其实说起来这并不是什么新的发明，早在十九世纪，欧洲宫廷里的贵族便用金笔或是银笔书写。而不少画家也用类似的金属笔绘出不少幅美丽的图画。虽然如此，对生活在21世纪、喜爱酷炫玩意的人来说，这只重新打造具有现代感的金属合金笔还是相当具有莫名的吸引力的。普通钢笔在书写的时候容易受到天气、纸张表面温度影响，有时候很难出水，字迹保存时间也不长，但这种合金形成的字迹完全避免了这些问题，不仅不受上述因素的影响，还节约了大量的能源，完全符合现在低炭的倡导，真是环保人士的明智选择。最值得称道的，其实还是它的简洁设计，一尖，一斜，不锈钢深灰材质，处处洋溢着“高级味儿”，用这样的一支笔来签字，那可真是品味杠杠的。这么神奇的东西谁都想拥有一支吧！



蜘蛛侠背包

这个背包实在是有够拉风，背着它出去回头率不是100%才怪，咱这辈子是没什么可能被蜘蛛咬了之后吐蜘蛛丝拯救世界了，但是不代表咱们不能追寻儿时的梦想，如果你是一个喜欢玩出位的人，那这个包包绝对适合你，背上它出去是不是会有一种被蜘蛛侠俯身了的错觉呢？也许在马路上你还能遇到超人、蝙蝠侠之类的同行呢。



应急皮带扣

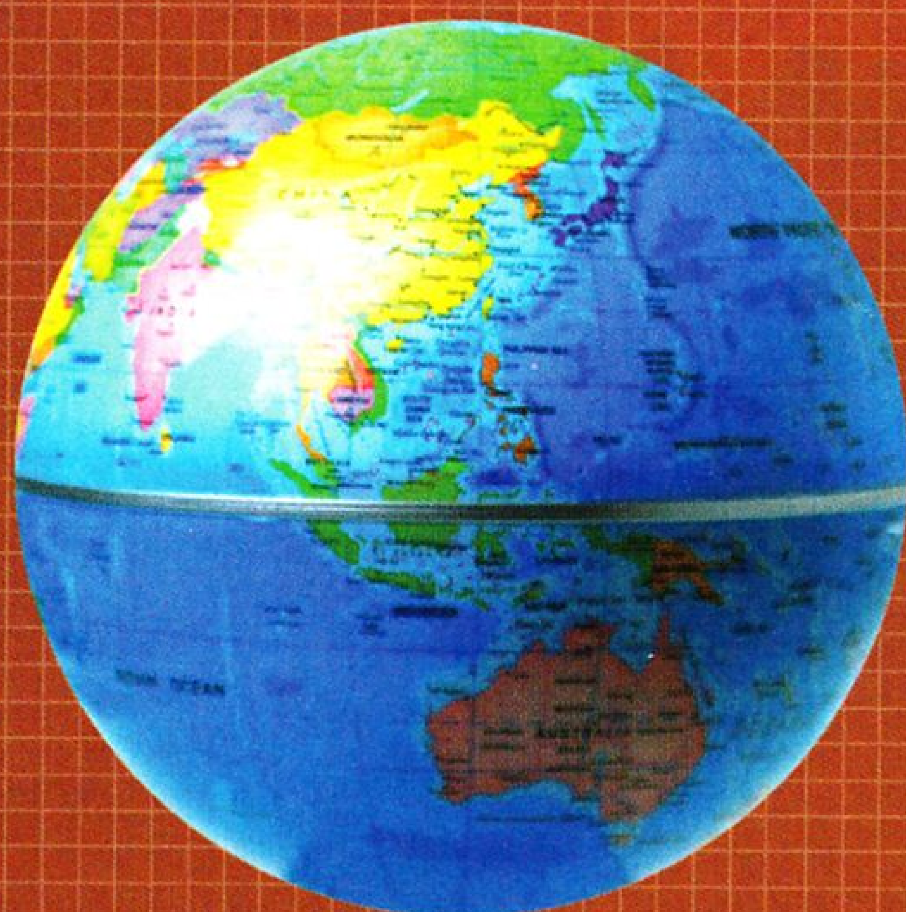
说实话这个东西一开始不是为了我说的这些而设计的，但是本人实在没有胆量挑战国内和谐盛世，所以在这里我把这个可爱的皮带扣解释成应急专用吧。本皮带扣有一个夹层，你可以在里面放一些应急的东西（太大的可放不进去啊），比如一张钞票（以防没带钱包），或者是写着自己家地址的纸条（防止自己白痴的忘记自己家在哪……这个比较适合我家那位），最后还是得说一句，这皮带扣最初是为了放进一个不和谐的东西，而且它金属外壳上的英文意思是“遇到火灾请砸碎玻璃”……这个形容实在是太形象了，我不得不对这个东西的设计者说一声：I服了U……

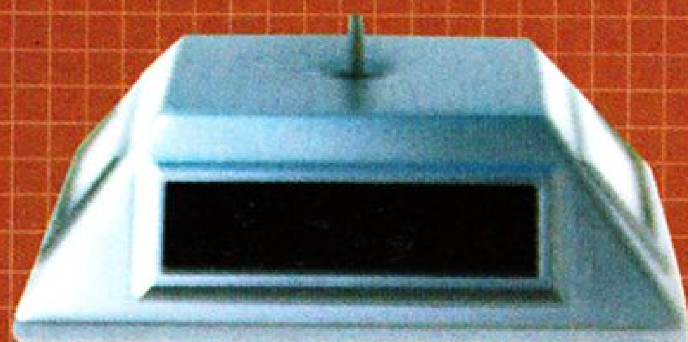


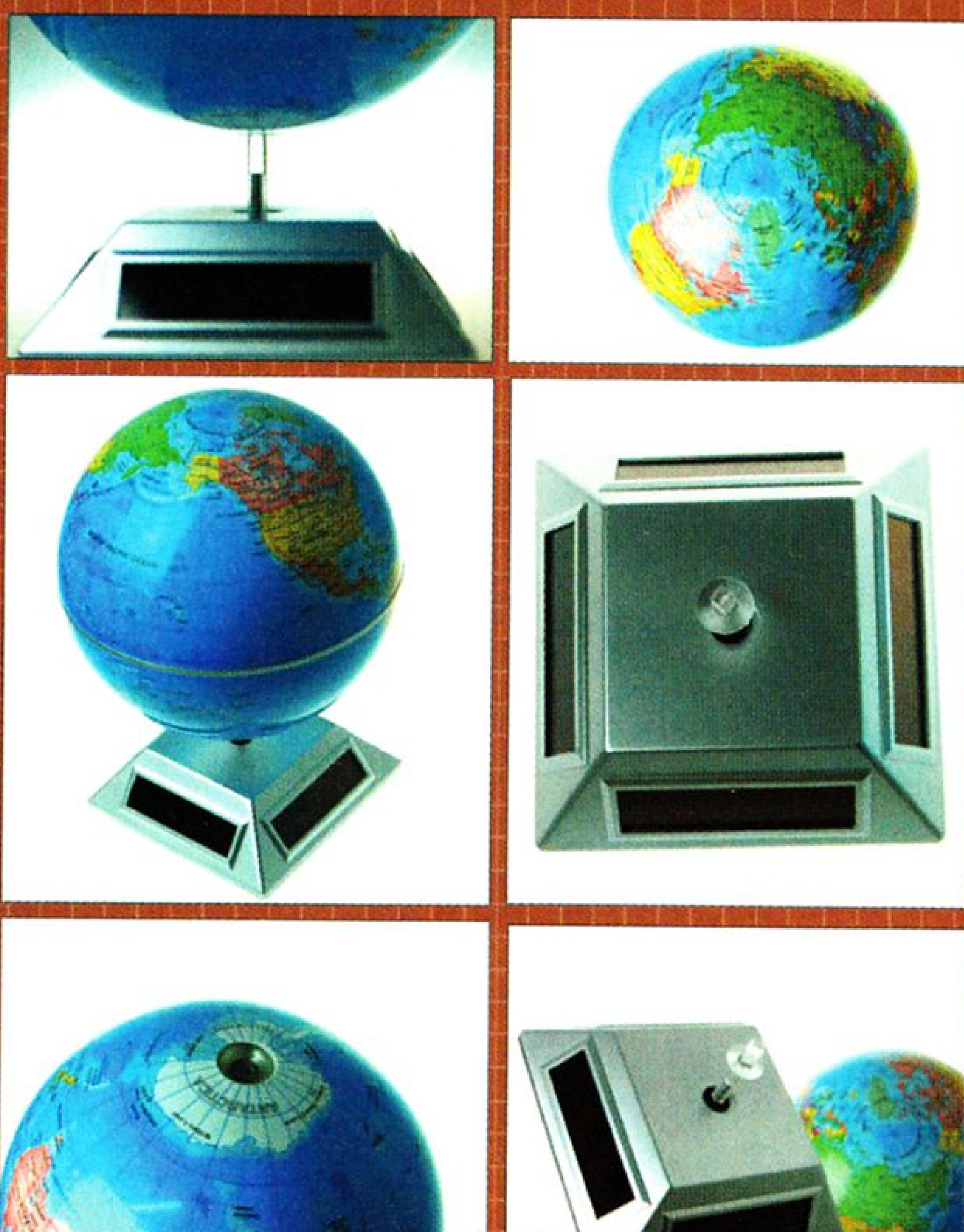
小猫存钱罐

存钱罐这东西可是我们所有人的宝贝，大家小时候辛辛苦苦攒满的一罐子硬币还留着吗？这年头很多商家也都在这玩意儿上花心思，现在大家看到的这个存钱罐就非常有趣。当我们把硬币放在指定的地方时，盒子里面偷偷往外看的小猫就会用它的小爪子把钱偷走，还会伴随着一阵猫咪的叫声，实在是有够萌的，女孩子对这种东西肯定没有什么抵抗力吧。话说不仅仅是钱，只要你在指定的地方放东西，小猫都会给你把它偷走的，实在是一只贪心的猫咪啊……编辑部之前就有人买了这么一个东西，被我们大家可尽儿的玩，往里面存放了各种各样稀奇古怪的东西，看得主人真的是伤心不已啊。不过提醒大家千万不要放这里面存放太大的东西哦，到时候卡住拿不出来就不好玩了。

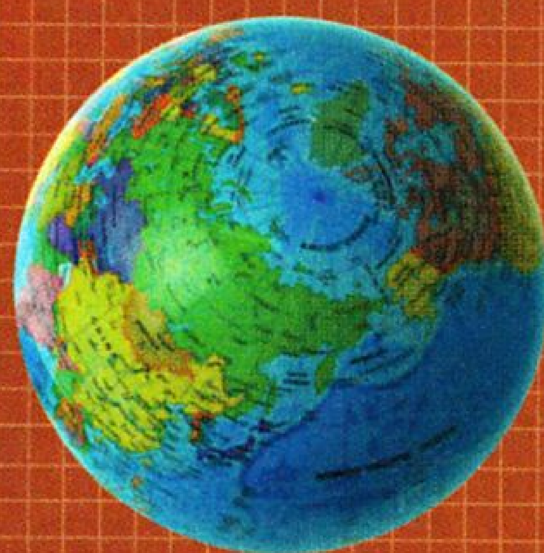








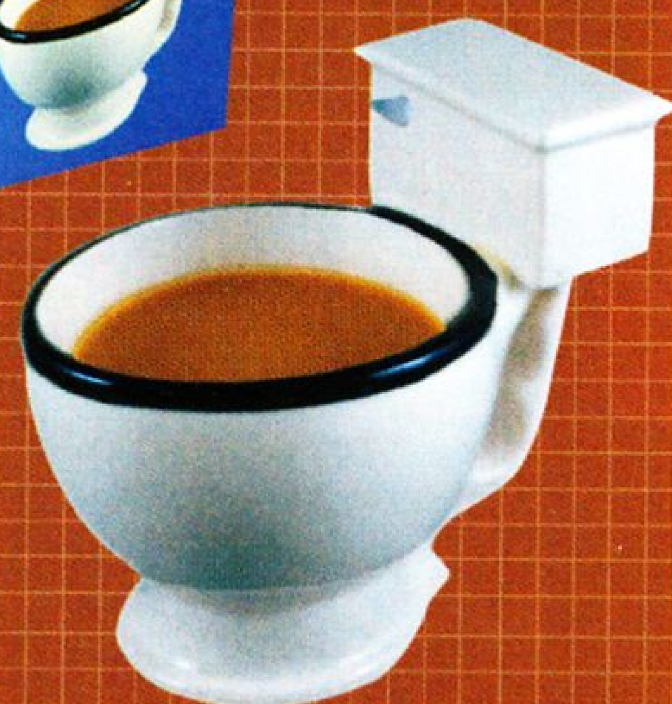




自动旋转的地球仪

这个地球仪不需要什么电池就可以自己转动，前提是你要给它一点光亮，不需要太多，屋子里面的自然光就可以，这实在是太有趣了，不仔细看还以为这地球仪真的浮在那里自己转动，弄个这东西放在自己办公桌或者写字台上肯定会给你的日常生活带来一丝全新的乐趣。不过唯一遗憾的就是这东西貌似还没有引进到大陆地区，上面的地理名称都是英文的，不过也可以用这玩意儿装一下自己是英语高手什么的……另外这个地球仪为什么是正的呢？很明显地球仪倾斜着才好看啊，不知道这东西可不可以斜着转，好想买一个回来玩哦，可怜巴巴的看者读者说，少年，你们不送我个吗？（我知道这话很欠扁……）





马桶杯

再来介绍一个相对比较重口味的东西，那就是这个长得和马桶一模一样的杯子……曾经在网上看到过国外有一家厕所主题的餐厅，里面所有的东西都和厕所有关，不知道去那里就餐的顾客是抱着一种什么样的心态，也许游玩的心情更多吧。这个马桶杯也一样，虽然看上去感觉有些恶心，但是其实是一件很有趣的设计，当你拿着这样的杯子喝水时，不知道看到的朋友会是什么样的表情，有趣归有趣，千万不要因为这个被别人当作神经病啊！每天对着一个马桶大吃大嚼，而不产生不雅的联想，还是需要一点耐性和勇气的，你做好精神准备了吗？

结语

本期杂志是年前最后一本，小熊的工作骤然加多，我一个人要负责三分攻略，虽然页码不是很多但是过于分散，这是件相当耗费时间和精力的事情，看来过年回去不能天天玩游戏了，我得好好休息一下，恢复一下我的HP，以便年后回来迎战更强力的对手。本期的专栏主要是介绍一些很新奇好玩的东西，这个灵感来自于卷首里的推荐，这阵子自己也攒了不少好玩的东西，有机会拿出来和大家分享一下是件很有意思的事情，如果有读者看中其中的某一款物品，可以留意一下自己身边的商店，不过最方便的还是在网上找，这些东西应该搜索一下就可以找到，因为我也是在网上看到，觉得好玩就存起来的，有谁愿意买个送给我那我会感到很开心的哦，当然是玩笑啦。好的，本期小熊专栏到此结束，让我们年后再见吧，祝大家新年快乐，以上！

とある赤銀の偽紅魔館
スカーレット



没有几天就要过年了，赤银在这里先给大家拜个早年好了（貌似这个在卷首特稿里说过了？）。前几天公司开了年会，不知大家是否提到了，嘛总之赤银在这里提一下好了。上来便开始抽奖，奖品最一般的四等奖电软编辑部一下子赤银、肥皂、ONE辉三人中招，大家纷纷嘲笑鄙视。而随着饭局继续，紧接着抽出了三等奖小萝莉和二等奖菜汁叔，众人的表情一下子紧张了起来。剩下的只有一等奖iPod touch两台和特等奖iPad一台三个名额，而还没抽到人算上其他部门，出纳、会计、印务、网管等等还有20多人。究竟鹿死谁手？且听下回分解……什么的我是不会说啦，结果大家都没RP爆发（小三虽然特等奖险些被抽中，但终归只是险些而已），

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.15		2011年2月X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	幽怨的15岁

2011的年会就此悲哀地落下了帷幕。（第二天，小沛和宇多田便发烧外加上吐下泻……原因不明。……另外，第三天莫邪以身体不适为名请假迟到……啊，这个貌似没有关系。）那么，本期红魔馆正式开始。

赤银和它的猎人伙伴们



好吧，这期的主打其实还是猎人。赤银终于打出崩霸了！！！而煌黑龙也就差那么几个任务而已！不过已然到了再不下笔写红魔馆就要耽误春节前出片的现在，赤银只好放下手中的PSP，拿起键盘开始爬稿子。话说看了上期某熊的专栏之后，众编辑纷纷表示这个模式很不错，争相要在自己的专栏里模仿。其他人不知会实施我不知道，不过赤银这次就姑且用这个机会来818猎人世界的编辑部众生相好了。本专题内容属实，可信度233%。于是我们开始。

歌姬？猎师？初音赤银



先来说自己好了。作为2G爬上来的猎人，果然赤银还是属于太刀厨。不过在P3笛子大幅强化后的现在，赤银也不免难以抑制胸中的激动拿起了乐器，目前狩猎笛使用次数仅次于太刀位居第二（虽然相差数百吧）。发型也从之前血色长披肩换成了现在的翠绿双马尾（RGB：0.234.207）。没错！俺就是要COS初音！拿起下载任务电击双雷狼中获得的电吉他，猎场中的歌姬就是老娘我了！咳咳，顺便一说，赤银目前最常用的装备是恐暴龙一套配出了速食+2、斩味等级+1、捕获见极以及冰耐性【小】（护石有斩味1点以上即可），SU变色使用了RGB：117.249.198的淡绿色。除此之外某迅X和远古龙骨套的混装出镜率也比较高。

常用武器：太刀、笛子和弓，斩击斧、长枪、铳枪和轻弩也偶有使用。

称号：流星V一闪（最新改成了变身！合体！变形！）。　游戏时间：740＋

撕内裤？龙哥？龙肥皂



肥皂本名一个“龙”字，MHP3里面的名字也是单字一个“龙”，于是我们都叫它“龙哥”。目前位居赤银友好度第一位。自下位以来一直怨念的火龙逆鳞近日终于到手后开始RP大爆发，目前手里积压的火龙红玉已经有3个，仙骨、碧玉什么的也从来不缺。或许是龙哥自带的嘲讽／挑拨技能所带来的补偿吧（每次和龙哥一起狩猎一定能省不少回复药）。最近似乎由于想刷的武器都大都造好，热情大减而陷入了瓶颈状态。目前的穿着是下载任务MGS的SNAKE装。

常用武器：太刀、斩击斧。　游戏时间：200+

称号：带路人&毁灭者（曾经有一阵被我们改成了二流农民而浑然不自知）。

宇多田？没有光？海K



友好度第二的是宇多田，目前除赤银外的几人中唯一达成绿卡的猎人（赤银已经白了-v-，注：卡片等级绿=完成任务种类220，白=完成任务种类270）。白璧微瑕的是单人任务的时候偶尔会用GF（GOLDEN FINGER）刷刷素材什么的，因此也是众人之中装备最好的。不过战斗中还是偶尔会响起“宇多田你肿么了？”“宇多田你还好吧？”等等的声音。联机时与龙哥作为近战输出双壁比较活跃（赤银联机基本用弓，爆裂曲射经常能为大家增加各种宝玉出现率或是竹取弓蓄力1为怪物洗澡）。由于装备齐全，经常根据狩猎目标更换武器套装。

常用武器：太刀、大剑、片手剑。　称号：骑士团的馒头。　游戏时间：130+

双刀射手大小姐！莫邪



据说莫邪喜欢用双刀，不过联机几乎没见她用过。下位是一身雷狼弓套，而进入上位换了迅S之后也基本就没用过其他装备了。当然弓也是无属性的迅龙暗夜弓【影缝】。和绿迅U弓装的赤银一起作为远程火力，坚持不懈地对宇多田和龙哥进行曲射干扰XD。不过和赤银不同的是，莫邪的装备总是配有广域化，战场中偶尔吃个药吹个回复笛什么的，让我们经常误认为是某些人的随行猫在场（宇多田和龙哥私底下都养了一只名为“莫邪”的猫）。值得一提的是由于美编工作繁重，莫邪经常接好任务就回营地来蹭素材，于是我们往往都把怪杀死在荒郊野外，以致莫邪基本上跑过来刚要挖就任务结束了。不过她RP超好，升HR6双雷狼任务的时候惊人地挖到两只宝玉，奖励一片逆鳞。

常用武器：弓、双刀。　称号：暖洋洋风的弓箭手。　游戏时间：140+

后起之秀 美编头子ONE辉



由于PSP摇杆有问题，而且MHP3发售正赶上截稿没时间去修，再加上联机一次只能四个人，外带每次下班之后都不留下出任务准时回家向嫂子报道等种种原因，ONE辉辉是目前编辑部众猎人中进度最慢的。但是不可否认也是进行速度最快的。虽然作为新人，可是和只联机集会所线下不做功的龙哥、莫邪以及偶尔GF的宇多田它们不同，ONE辉辉同学只用了一个周末就把村任务全通（除去某毕业任务），并且自己刷了一套下位雷狼套，这一点是非常值得肯定的（据说那周末嫂子回娘家了，嗯）。集会所在众人的帮助下刚刚升入上位，目前已经打出与龙哥互做情侣装的一套撕内裤装。近日来经常以要小编同打上位关键任务刷装备等为由，干扰众人写稿，不过另一方面也表现出了其狩猎热情之高。

常用武器：双刀。　称号：大小姐的猎人。　游戏时间：140+

以上，便是电软编辑部的猎人全阵容了（除去偶尔来打酱油的隔壁屋的Johnny和kirite）。顺便一提，男号只有龙哥和ONE辉辉。那么接下来作为附加资料奉上小同人文一篇，其内容根据事实改编，如有雷同是它抄我。

宇多田：龙哥，你还好吧（大丈夫）？

龙：嗯，没问题（萌大奶）……还有几只草药。

茫茫的冻土雪原，只剩两个孤单的身影互相依偎。

"赤银、莫邪她们跑到哪里去了？"

宇多田吃力地拿出最后一颗砥石磨着已经钝到不能再钝的太刀一边问道。

龙哥看了看右上角模糊的地图，一边吃下刚烤好的半生烤肉一边答道。

"那个红点应该是赤银吧……刚才提着铁锹G就跑出去了。莫邪应该是在营地的那个蓝点……估计正在排新作介绍吧。"

二人的背后，一条巨大的长长丝瓜身影泛着红光膨胀起来，随即一声长啸撕裂冻土的寂静将他们吼得无法动弹。

"上吧！龙哥，断尾就交给你了！"

"好的，破头就拜托……"

随着一阵绿烟，宇多田消失在了狂风暴雪之中，只剩下无语凝咽的肥皂，紧握着太刀的双手伴着怨念又一层深深地刻入刀柄之中……

【任务报酬减少4000z】

ONE辉：就知道玩！还截不截稿了！也带上我啊！

（完）

红模碎碎念

本期红模馆依然没有做模型，这是为什么呢？明明周末带了一盒回家，周一又带着完封不动的盒子回来了。明明周末想要赶稿子下周截稿可以轻松点，拿起PSP却看着天黑了又亮了。都是猎人惹的祸啊。于是本期从停刊中恢复的红模馆依然以新闻为主（其实，主要原因还是某银还没有从强袭自由掉件的阴影中走出来orz）

下一弹RG决定！超可动空战强袭小比例出击！



继初代高达和夏亚专用扎古纷纷登陆RG之后，BANDAI终于于近日公布了有关1:144RG系列最新机体的开发情报。出人意料而又情理之中的空战强袭高达继PG化之后将又一次率先登陆新系列。根据目前公布的设计图来看，本次的RG版可动性简直可以和PG强袭相媲美。而新的骨架内构设计也令人眼前一亮。目前尚未公布的三种背包换装是否存在也令人充满期待。SEED厨们！拉开你们的钱包，准备购入吧！

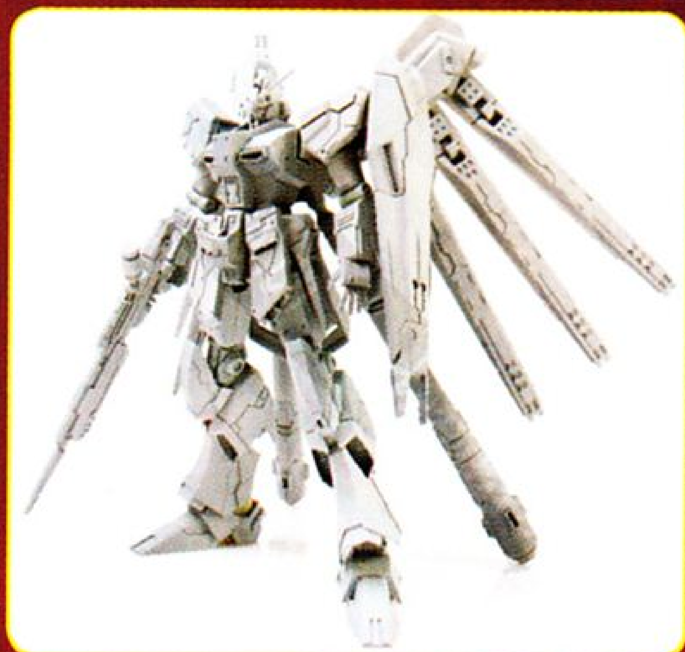
本作预定今年4月推出。

W系爆发前兆！MG地狱死神高达2月出货！



虽然之前已经发售了两款Ka版MG比例W高达系列的机体，但Ka版毕竟是Ka版，新的EW ver.地狱死神高达终于也要于近日推出了。之前发售的Ka版死神凭借其低价位和高人气已经创下了一时间的网店购买记录，而本次的地狱死神又将创出怎样的神话呢？让我们拭目以待！另外，新配色的飞翼高达（非零式）与神龙高达也将于近期与广大模友见面。果然集齐W系高达五小强共鸣的那一天已经为期不远了吗？

支持祖国品牌！模魂真悟第三弹HG海牛决定！



由于新鲜的创意与相比之下高质量的开模以及低价位优势，新锐"祖国"品牌模魂真悟在中国模型界算是获得了较高的人气。这一次他们推出了备受期待的第三作，模型比例依然是经典的HG1:144，机体也已确定为UC系最顶尖的Hi-ν高达，并于近日公布了灰模图。相信这一次他们依然会不负重望，给广大粉丝交上一份完美的答卷吧。

本作价格与发售时间尚未公布。

非·主流领域

本期其实预订推出PSP游戏《俺妹么这可爱》攻略的说，但是由于发售日临近截稿，外加赤银、宇多田的攻略页数超标，最终还是把她给挤掉了……实在令人扼腕叹息啊！至于能否抢到页数登陆下期……面对《Last Story》、《逆转检事2》、《战场女武神3》、《白骑士物语P》、《超时空要塞：三角边境》的大作阵营，实在难以预料。相信其生还的可能性……唉。于是本期及下期要借用红魔馆一片地方姑且做一个弥补的专题好了。好吧……这不过是赤银自己的任性胡闹而已，不喜欢的同学还请担待。

我家的白银才没有这么可爱①

"哥你和海K叔是不是关系很亲密啊？"

"一般吧，普通同事而已。"

"你们真的不是基友吗？"

"基你妹啊！"

那个正一边趴在沙发上懒散地玩着我的PSP一边不断用后脑勺向我质问有的没的无稽之谈的似乎就是某赤银的现实逃避用假想人格之一的白银，而另外还有一点大家或许不知道——白银她似乎是我的妹妹。

"我妹？那不是银吗……你们基和她有什么关系吗？"

银……貌似是我们的另一个妹妹，这里似乎和她没什么关系，于是和她有关的话题姑且到此为止。

"总！之！表在跟我提什么基不基的！我是直的！"

"什么？……PSP里装着《咎狗之血》的游戏说什么直不直的？开玩笑么？"

"喂……那明明是你装进去的好！不！好！而且只有你在玩而已的说orz虽然里面的声优阵容很对我的胃口吧，光×明的CP的话嗯……"

"哦？是么。"

"喂……"

自顾自地结束了对话，某人又回到她自己的游戏世界里去了。

唉……这就是我的妹妹，白银。毒舌吐槽役，对于身为长辈的哥哥也完全没有应有的尊敬。而且貌似是个重度腐女子的样子，因此身为正常向的我果然还是应该避免与她的交集。分享乐趣什么的有她的朋友在就好了，哥哥要有身为哥哥的威严嗯。嘛……原本作为兄妹，本来也不需要关系多么好的？什么兄妹恋，恋兄情节恋妹情节什么的只有那些虚构的小说中才会出现，要知道幻想和现实的差距其实比你想象中的要大很多的。

然而，在我所不知道的世界里侧，一场阴谋正在酝酿之中……

"哥，我给你开了个微博哦。"

"微博？什么时候的事？我看看……喂，为什么性别是女啊= ="

"我开的微博性别自然是我的。"

"那叫你的白银就好了嘛！我说这几天怎么总有读者来信问赤银是不是兽耳loli……原来是你丫搞的鬼吗？"

"兽耳loli不是银吗？再说叫白银谁知道是谁啊……"

"银的话题，到此为止。总之给我把性别改回来！"

"……密码我忘记了。"

"喂……你故意的吧！喂！"

看着又自顾自消失的某人背影，我还是要说——

我家的白银一点也不可爱！

（未完待续）

唔……之前提到本期要做1月新番介绍来着，不过写着写着不知不觉字数已经超了。实在对不起在期待的大家了orz（有人期待吗？赤：白银你闭嘴）其实看了一圈本季吸引我的其实也只有《IS》一部而已，下期若有可能的话让我来写写好了。至于某些同学提到的红魔馆加页问题，鉴于每期赤银攻略任务繁重，还有猎人任务也很繁重（拍飞），果然还是暂且饶了在下吧orz那么，让我们下期再见。



蔬菜族观察日记



□文／蔬菜汁

老男孩系列2

今天是写专栏的日子，但是我病了，春节前最后一期，你请假就意味着挨大家的白眼儿，当然大家表面上不楞跟儿你，心里也得嘟囔。上期刊登的老男孩系列征稿启示收到了一个北京读者的投稿，他叫安藤，我们只聊了很短时间，给完稿子他就匆匆下线了，看过他的故事以后，我觉得比我瞎霍霍强多了，下面请欣赏，安藤和他的故事。另外，本栏目长期征集读者稿件，欢迎送出你的激情岁月，编辑QQ：85711797。

恶德汉安藤

Intro

终于辞职了！~让大老外们吃猫屎去吧。话虽如此，我还是颇为感恩的，对原先的公司而言。要是没有他们的培养，我现在可能还是个小混混！~

Stage.1

Andor Genesis参上！

先落入俗套的来个开场白！~我叫Andor Genesis！~反正写成汉语就是“安藤杰尼斯”。铁板阵里那个母舰Boss的名字。刚过完28岁生日。中专学财会，大学学动画，又退学，跟家玩儿了几年，那几年过的都是自由散漫的生活，画会儿漫画儿，不错过任何一场朋克儿乐队的演出，信奉Too Young to Die，天天都跟个活傻子似的，勾搭妞儿们！~打发无聊。觉得时间总是用也用不完。家里一部游戏主机也没有，唯一的鲜橙多色的GBA也当人情儿卖给哥们儿玩儿《恶魔城》了。不出门儿的时候就跟家玩模拟器，把许多学生时代错过的游戏都穿了。后来到了06年，说话也快到本命年了，咱不能这么混了，先再上个大学，混个文凭再说吧。



Stage.2

返老还童之术！

就这么着，跟东城区找了个大学，上了。班里同学都87，88的小崽儿。比我小5，6岁。闹得我又跟着返老还童了，也不拿自己当外人。班里孩子都是网游爱好者，老刷附本之类的词儿满嘴冒，我是个网游白痴，一直就迷街机跟家用机还有掌机。有个84年的哥们儿，还成，是个胖孩子，他们家老爷子是第一批国内学Photoshop的人，家里画册不少，放了学，我老去他那儿跟他玩儿PS2，内年夏天到冬天，我们玩了《大神》，《战国无双2》，《神之手》。

饿了就吃点凉菜，渴了就对嘴儿来瓶儿啤酒，赶上第二天课业不沉重的时候儿，就逃学，继续游戏，胡子也不刮，临近周五，跑学校报个道，一脸胡子茬儿，被其他人当成去了老人谷度假村。还一个1米9的巨人同学也老跟我们凑，也特神道，有次，跟鼓楼，我跟游戏店门口儿抽烟，我说你进去给我问问，有没有《神之手》，他直瞪瞪的进去，问老板，您这儿有“神州行”吗？我当时都乐吐了。为了玩《恶魔城》，这年秋天买了新上市的NDSL。

编者：这绝对是读者们的好榜样，都这把老么卡尺眼的岁数了还怀着一颗求知的心去上大学混文凭，着实让我等平衡！遭老罪了吧？



Stage.3

NDS LOVE覆灭记！

虽然，当时也有个情儿，但是，我还是喜欢跟哥们儿们一块儿呆着。后来，那姐们儿也买了个NDSL，大部分时间也和她一起联机玩《应援团》。一块儿，跟711里买吃的喝的。她比我大1岁多，早已参加工作多年，我的德行不用多说也知道，这段感情，随着《恶魔城-废墟的肖像》Rom发布，就跟着玩儿蛋去了！~是啊，她不能给人说，她男朋友的工作就是整天玩儿游戏，买盘，看演出啊。家里现在还留着她一样儿东西，不是乳罩儿，不是裤衩儿，是一个“不二家”的糖盒儿，里面装着张幸运糖纸和一张她画给我的画儿---一只小猿跟一只小兔联机玩NDS。上面写着NDS LOVER！~分手的那段时间里还拿这个当个宝贝，后来，也内么回事儿了。姑且称呼她为“NDS LOVER”吧。

Stage.4

转瞬即逝的羊屁股

没多久，到了2006年的11月，哥们儿我的好运又来了！~一周四，我们内骗人学校，一礼拜就上四天课，所以，礼拜四放学内会儿的感觉就跟礼拜五到了一样，几个画地下漫画儿的哥们儿找我，说：一潮流杂志说想介绍咱哥们儿几个。我说，那咱就甭废话了，往国贸扎呗。我挺烦潮流杂志的也不爱看电视剧。但还是去了。因为，没准儿能多认识点儿妞儿呢！~去了以后倍儿失望。内假B招招的女主编就是一个4月1号出生的谎言翁，根本就没想推广北京的地下漫画儿，只不过想让我们哥们儿几个给她的刊物当白干活儿的傻小子，少来这套！~我挺失望的，不过，跟那儿认识了个实习编辑，比我大2岁。她主动的跟我搭话。我露出了不怀好意的嘴脸。轻而易举的要了MSN。我记得她的牛仔裤兜儿上别着个“史莱姆的记步器”。我一下儿就酥了，姐们儿，太有样儿了。绝对是个游戏迷啊！~但我还是矜持住了。回家MSN再慢儿慢聊呗。走出编辑部，赶上国贸下班的高峰期，走你，我随手就把内女主编的名片儿当成“气圆斩”给飞出去了。跟哥们儿在新街口儿搓了顿火锅儿。酒没敢多喝，因为，着急回家上MSN，茨妞儿呢！~嘿，还真在线呢，姐们儿。聊得话题特投机，她说N64的塞尔达，DQ6的职业特技，话里话外透着内行，告诉我franz ferdinand乐队里的小伙子们在MV里也穿横须贺手信刺绣夹克。我说我喜欢你，还有你得“史莱姆计步器”。反正2006年，我认识的所有26岁的姑娘里，只有她和我的交集最多。加上白羊座的她，火一样的热情，烤得我，欲火焚身。姑且称呼她为“羊屁股”。跟之前所有短命的及时行乐一样。

发展速度还是快，快，快！~~她总在加班，下了班就过来找我。见面太频繁，我忽然觉得特别没意思了。不到一个月就，好白白，好未来了。电话里，她哭着说，那你郑重其事的对我说，你不爱我了。我说，恩，我不爱你了。什么是爱，我到现在也不知道。我讨厌被一个人所栓死。我只喜欢和哥们儿们在一起。但是，我不是什么负心人，也不是什么古代Gay，我是K，K-I-N-G，扑克儿牌里的K。KKK，Take My Baby Away！~我只在乎那些过程，根本就不计较什么结果，加上，我也年轻。玩儿心重。外面的诱惑太多。长久以来，感情上，我就拿上述的话，当做干坏事儿的借口。第一学年，结束。转眼到了2007年。认识的姐们儿一个不如一个。不是灾梨祸枣儿也算是天灾人祸吧。4月，万物复苏，春心荡漾，又在MSN上跟她调戏了起来，她说她交了男朋友。我说，我唯一的遗憾，就是没有跟你联过NDS，因为，我一直在玩《恶魔城》。5.1假期的音乐节上，她如约而至，强烈的信号干扰和过多酒精带来的反胃感，促使，《俄罗斯方块》的联机对战失败。这个时候，万分怀念Game Boy时期的对战系统，1根儿联机线，完事儿，也用不着怕什么信号干扰不干扰的。带着，埋怨和失落。回家。





Stage.5

怒涛的宙斯之雷！

此后也没跟哪个女孩儿再一起联机玩过什么游戏了。反正都是自己太任性，造成的这些后果，每逢酒桌儿上和知心人说起这些的时候儿，我都会嘴硬的大喊“I Don’t Care About That!~”。

学校布置毕业设计，跟家慢慢儿完成，薯片儿，熬夜，啤酒，我从110的牛肉干，变成了140的保龄球。都是报应！~恶德的宿命！~

Stage.6

谁能给我指条明路啊！

我也开始为工作发愁了。我这脾气，我这性格，该干什么好呢？不成就跟家画漫画儿呗。

一以前在《Toys酷玩意》当编辑的瓷器跟我说，你丫干游戏设计去吧。一法国公司招人呢。去就去呗。反正哥们儿我，是怀古游戏活百科儿，画关卡咱也没问题，英语适当也能喷几句，好歹听了那么多年摇滚乐啊！~内公司在北京的大魔界村，满大街都是四眼西服男，丝袜姐们儿偶尔看到也都跟陪葬品似的。第一天笔试，让写各个类型游戏都玩过什么。我写的都是 海豚，喧哗番长，暴走卡车，GTA，耀奇岛，御意见无用，那些。回来后问了声儿，之前去哪儿也面过的哥们，他说，你该写些俗的RPG之类的，那样中标率高。早说啊！~等了小1礼拜，还真接着了复试电话。一项目经理给我面得，我那天也特缺。里面穿件儿夏威夷衫，外面套件老虎头的刺绣夹克儿。说话不卑不亢。估计我那身儿打扮，就给项目经理气一跟头。没聊几句，就说，我觉得你太感性了。不适合这行业。反正要赖肯定赖 神谷英树那帮坏小子。不到10分钟，哥们儿我就被刷下来了。我可不想让妈妈失望。凭什么不要我啊。跟家自己设计了个迷宫类机器人对战的游戏设计图。我又回到了大魔界村。反正我有的是时间，也带着NDSL，坐休息区守株待兔。等到项目经理来了，我说，我觉得我是个热爱游戏的游戏人，这是我做的游戏设计图，如果，你看完觉得，我没戏，那好，我什么也不说了。可能是被哥们儿我的傻热情给打动了。项目经理又给我安排了次面试。负责面试的是公司的Big Boss。我不知道他是个电影儿迷，当我说到喜欢电影儿的时候儿，他问我喜欢什么类型的。我说B-Picture，Cult-Movie，日本青春片儿。电影台前幕后的内些八卦，雕虫小技，我太清楚了。三池崇史跟嘉禾拍过孔雀王，James Cobain是李小龙的学生，蓝白红我看着头晕，瘦的时候也学《猜火车》穿嘞小鸡儿的紧身裤，米高梅公司的大狮子吼几声儿就代表片子有多恐怖……

Stage.7

人生梦一路！

喷完。哥们儿我总算被录用了。人生轨道算是和你们一样。也和大多数同事一样，带着热情抱负进来，慢慢热情消退。总得适应法国人的时差，别有太多天马行空的创意，保守点儿比什么都强。我也学得像个老油条一样，终日跟还是处男自称宅男的伙计们呆着，我虽没被同化，但也从他们身上学来了一丝沉稳。受益非浅。干了差不多3年，收了许多喜欢的游戏。妈妈也不用给我买单了！~最后一个项目做的很不愉快，其实都是我自身的问题，就是太叛逆了。北京孩子基本的通病。没那么多生存压力。老想妄图主宰，时刻都拿自己当个人物儿。实际上，到了社会，就跟Pink Floyd唱的一样，只不过是墙上的一块儿砖。说到这里，牢骚归牢骚，我还是带着颗感恩的心，对于被我的坏脾气冒犯过的领导还是同事，说声儿，对不起吧。有点儿累，累了就休息会儿吧。反正，我还能画画儿，跟哥们儿们一起喝点儿酒。把我的荒唐岁月都画出来。Pet Shop Boys唱着《Always On My Mind》。我画着我跟小妞们联机的故事。

编者：我擦，外企就是这么容易被录取的啊，死磨硬泡也行啊？不过，内个，门口的保安是怎么放你进去的啊？

END

之所以选用Game Boy是因为，还依靠对战线来串联的时代很值得回味。游戏选用Twin-Bee也是因为两架机体组合后威力提升这一设定超级浪漫。同时也感谢你们能容忍我的粗俗与浅薄，读完看完那些拙作！（因篇幅原因安藤的漫画将视以后页数档期放出，敬请关注，有兴趣的朋友可自行上网搜索）

备注：因为公司邮箱太慢了，死活收不到，自己找了几张图，希望安藤理解。

GULAG

但丁的女人

Dante Alighieri，1265年—1321年，意大利文艺复兴前夕最伟大的诗人和人文主义者，作为“中世纪的最后一位诗人，同时也是新时代的最初一位诗人”，但丁凭借长诗《神曲》留名后世。

说到但丁的爱情，凡是玩过《但丁地狱》的玩家应该都多少有所了解，一位名叫贝雅特丽齐的女孩让但丁一生都难以忘怀，这次刻骨铭心的爱情也在后来但丁的文学创作中留下了不可磨灭的烙印。话说那还是在但丁少年时代（年轻人够早熟的），一次他随父亲一起参加友人聚会时邂逅了那位名叫贝雅特丽齐的女孩子。少女的贞淑和优雅使得但丁对她一见钟情，爱慕之情立马如滔滔江水、连绵不绝。

不过但丁的这段感情更确切的说应该是一段“柏拉图式”的恋爱，后来贝雅特丽齐遵从父命嫁给了一个贵族老爷，可不曾想婚后数年竟因病夭亡。得知此消息后哀伤不已的但丁将自己几年来陆续写给贝雅特丽齐的三十一首抒情诗以散文相连缀，取名《新生》并结集出版。

爱情的大神在这里突然降临，
他来时气象庄严，真使我现在还不敢回望。
……
我看见他轻轻地摇醒了那位美人，
使她战战兢兢吞下了我的热心，
最后，我看见她含着悲泪，离开了凡尘。
——《新生》节选

但丁的精神恋爱对他一生影响重大，后来他因政见分歧而被流放，从此就再也没有回过佛罗伦萨，只能以著作排遣乡愁，他将一生中的恩人仇人都写入了他的名作《神曲》中，贝雅特丽齐则被但丁安排到了天堂的最高境界。时至今日，如果你去佛罗伦萨旅游的话，在这座有深厚人文底蕴的城中，人们仍然会不厌其烦的向你讲述但丁爱情的真谛。



但丁 Dante

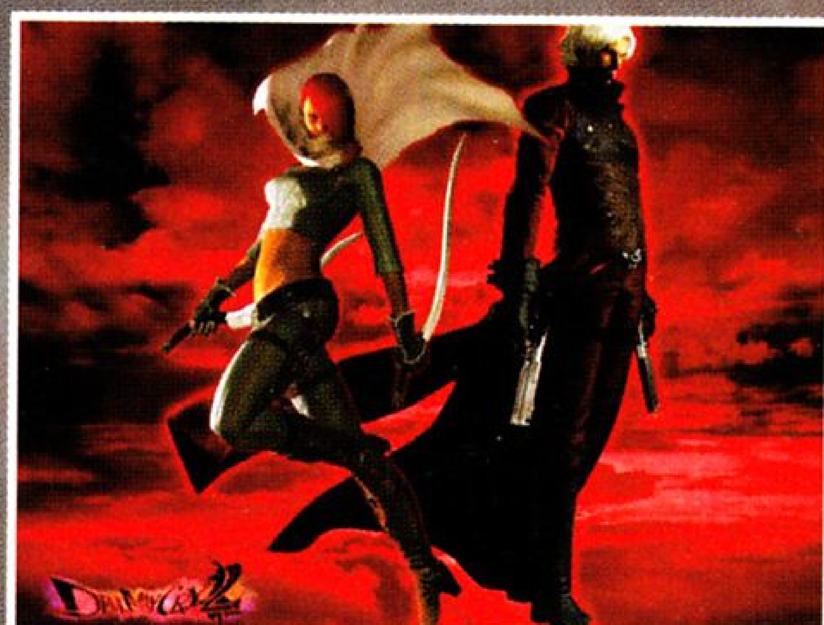
（2001——），传说中魔剑士斯巴达与人类女子伊娃生下的小儿子，同时也是《鬼泣》系列的男一号，游戏世界中最拉轰的主角。这位拥有半人半魔血统的银发红衣小子继承了父亲斯巴达的强大力量，并凭借大剑（Rebellion叛逆）和双枪(黑檀木、白象牙)令无数恶魔哭泣不止，守护着人间免受魔界的入侵。另外，游戏中的但丁令无数男性嫉妒不已，因为这个看上去玩世不恭的家伙在女性玩家心目中的地位更是无人可比。

俗语道，“红花还需绿叶衬”，其实我们反过来进行一下双向思维，绿叶也得红花来配。游戏中的Dante虽然还没有一段如现实中诗人但丁那样刻骨铭心的柏拉图式爱情，但这位酷小子身边却从不缺美女相伴，接下来就让我们粗略盘点一下但丁身边出现过的那些女孩。

蕾蒂

蕾蒂是《鬼泣 3》的女主角，同时也是《鬼泣 3》中头号大反派阿克汉姆的女儿。在《鬼泣 3》的故事中，身为巫女后代的蕾蒂为了阻止追求恶魔之力的父亲，也为了能给母亲复仇，而在调查过程中与但丁相遇。蕾蒂本名为Mary，但因为蕾蒂对父亲的憎恨而排斥Mary这个名字，后又因为但丁多次用“Lady”（女士）来称呼她，故她在父亲死后改名“蕾蒂”（Lady）。蕾蒂在初次遇见但丁时，曾因以为但丁是恶魔而试图将其杀掉，但后来却被但丁的善良和大义所打动。在《鬼泣 3》结束时，两人已经成为了工作伙伴，在四代故事中，蕾蒂也和翠西一起登场帮助但丁解决了黑暗教团危机。





翠西

翠西出现在游戏的初代和四代中，并在初代担任女一号。当魔界帝王蒙杜斯苏醒，人间再次被乌云所笼罩，为报当年被斯巴达击败的一剑之仇，他派遣杀手来击杀斯巴达的后人。而此时，在但丁的事务所里出现了一个名叫翠西的谜样女子……经过但丁的追查，原来翠西是魔帝按照自己母亲的相貌而制造出的杀手，她的使命就是引出但丁并将其除掉。但是，随着两人的相处以及并肩作战，翠西被但丁所打动，甚至可以说是对但丁暗生情愫，两人也最终合力再次封印了魔界帝王蒙杜斯。在随后的故事中，两人多以猎魔合作伙伴的名义出现。在《鬼泣 4》中，翠西更是卧底黑暗教团，并帮助但丁再次化解了人间的一次浩劫。

露西亚

露西亚在《鬼泣 2》中登场，是当时作品中的女主角。圣与魔的交融岛，人间最遥远的地方，也是人间次元与异界距离最近的地方。那里，更是斯巴达在200年前一去不归的地方，那里流传着更古老的故事，一个关于传说中的黑暗骑士斯巴达的故事。但丁受到岛上守护一族的委托，为了阻止"胎动"（当一个足够毁灭时空的存在诞生时所出现的征兆）而重出江湖。在这一过程中，但丁邂逅了守护一族的少女露西亚，他们并肩作战，最后阻止了召唤"胎动"的仪式。在一切结束之后，露西亚曾要求但丁杀掉自己，原来露西亚并非真正意义上的守护一族传人，她最初只是被创作出来的人造魔人，后来则被守护一族救出，并得到了守护之力的净化。

"恶魔不会哭泣，而你会。"——这是但丁最终告诉露西亚的一句话。

以上就是但丁身边历来的几个女孩了，虽然身旁不乏佳人相伴，但游戏制作方却从未让但丁跨雷池一步，至今这个耍酷小子仍然是钻石王老五一枚。（这难道是Capcom为不失去女性玩家而定下的策略？）在今后肥皂的专栏中，我也希望能找到更多的有趣话题而与大家分享，所以大家一定要积极地将相关信息反馈给我们（回函表神马的）。适逢新春佳节，我在给大家伙拜年的同时也要再次感谢大家至今对肥皂专栏的关注与支持。祝愿我们大家在新的一年中能够互相学习、共同进步，那么，我们下期再见。

摇滚避难所

Rock' N Roll，作为人类历史上最为大胆和最为直白的表达形式，摇滚乐在当今这个快餐文化泛滥的社会中早已被媚俗的泡沫所掩埋。人们不禁惊叹，摇滚乐的黄金年代已然逝去，是我们失去了反抗精神还是失去了独立思考的能力呢？在今后的古拉格中，肥皂将不定时的倩同大家一起缅怀摇滚乐史上的不朽回声。战士归来，摇滚不死！首期回顾，为大家介绍的唱片是涅槃乐队（Nirvana）的代表作之一——《NeverMind》。

与其苟延残喘，不如灿烂燃烧。
——Nirvana主唱Kurt Cobin

作为上世纪八十年代末九十年代初灿烂燃烧的摇滚乐霸主级乐队，涅槃在他们并不算长的摇滚生涯中为我们呈现了太多的经典。《NeverMind》是Nirvana于1991年9月24日发行的第二张录音室专辑，在发售之初，这张《NeverMind》并没有受到人们的广泛关注和唱片公司的高市场期望。但当到1992年1月时，《NeverMind》已经取代了Michael Jackson在Billboard唱片榜冠军的位置。全美唱片业协会认证《NeverMind》已售出十倍数额的白金唱片（超过一百万张）。由于涅槃的成功，Grunge Music被引入主流，并在20世纪90年代中前期在广播和音乐电视的播放率上占据了统治性的地位。而这张《NeverMind》后来也被不少乐评人认定是摇滚乐史上最好的摇滚唱片。

《NeverMind》之所以能够名留青史，其第一单曲《Smells Like Teen Spirit》自然功不可没。《Smells Like Teen Spirit》集美妙旋律和狂暴情绪为一体，毫无畏惧、毫无约束，年轻人的迷惘和梦想经过天才Cobin的加工，即成为音符跳动在每个人的脑海深处。这首歌是在残酷现实面前梦想破灭的悲鸣，是所有对后工业化社会异化感强烈的年轻人的呐喊，是理想主义者疲于奔命时的狂野讣告。有人说，如果Kurt Cobin没有写出这首曲子，涅槃没有这首旋律与大家见面，那么他们的艺术成就和传奇度就会都大打折扣。

唱片中的另一首传世名作《Breed》则更像是扪心自问，是一把剖开自身内心的利刃。快速的节奏几乎让人喘不过气，Cobin在声嘶力竭中喊出了所有年轻人内心中的迷茫与无助。

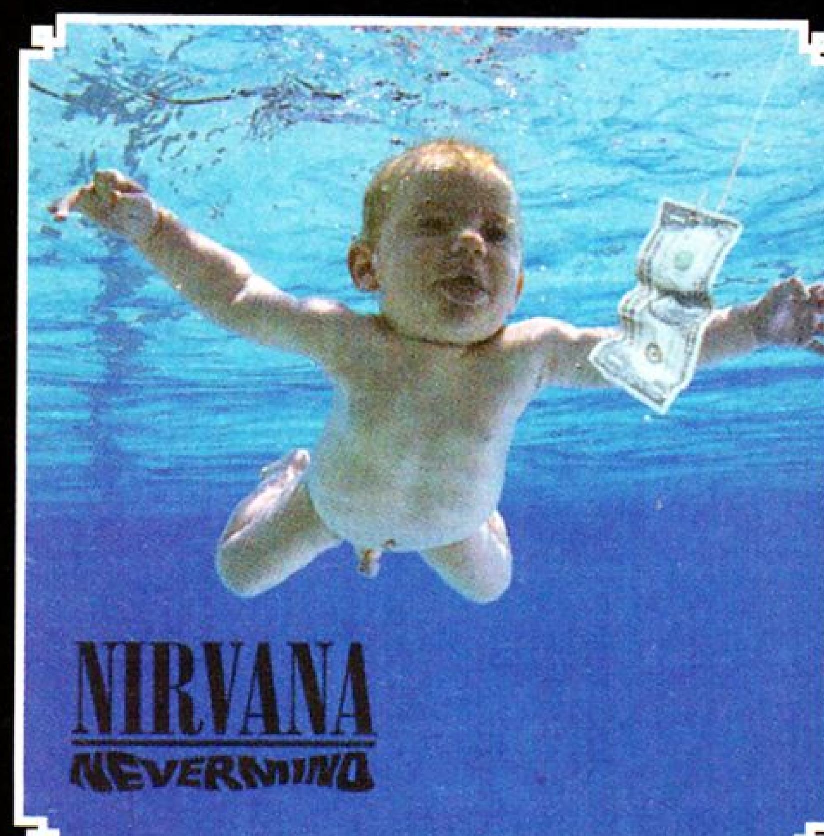
"I don't care ,care if I'm old.I don't mind,mind if I don't have a mind. Get away, get away.Get away from your home.I'm afraid, I'm afraid.I'm afraid of a ghost."这首音乐独特的硬核气质也使其受到了诸多电影配乐家的偏好，当我在《火线保镖》中听到这首曲子的时候立马内牛满面。

《Polly》是以一个1987年发生的真实故事为基础写成的，Cobain 十分痛恨这个社会中对女性的不公和歧视，这也是他女性拥趸的数量大有超过男性之势的一个原因。这首歌中Cobin的视角让人忍俊不禁却又毛骨悚然，因为他是从一个施暴者的角度来叙事演唱的。《Something In the Way》则是Cobin年轻时在阿伯丁混迹时籍由在一座桥下露宿时的经历所创作的。

另外，值得一提的是，这张专辑的封面也一直是大家探讨的热点，在为唱片整体增色不少的同时，其究竟的代表意义也一直被人们众说纷纭。Kurt Cobin希望能用纯净的音符和自嘲破开这个世界媚俗的表象，而当他发现这个世界的本源即是痛苦，一遍遍的回忆，一遍遍的尝试，这痛苦只能一次次地加深，根本无处可躲。当无奈地看着自己正逐渐被"商业化"这头怪兽所吞噬，他选择了与这个世界说再见。当封面上的九零后小孩现在已经长大成人，当那些与涅槃一起呐喊青春的小年轻们如今已为人父母，Nirvana的声音便由一种声音化作了我们内心深处的一个情节。







战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文 雪飞

流放武田信虎

在战国时代，家臣发动政变流放无能的主君这种以下犯上的行为频繁发生。君主无能，不能保证领地和百姓的安全时，重臣们会发动政变，拥立新的君主。无能的君主则或是被流放，或是被强迫隐居。比如说近江北部的战国大名浅井久政，他就是被重臣们强迫，不得不把家督之位给浅井长政，自己则隐居了起来。不过浅井久政虽然被迫隐居，但仍然有一定的权力，仍然可以处理浅井家的政务。而被流放的武田信虎则是彻底失去了权力，只能寄人篱下。

虽然甲斐战国大名武田信虎并不算是无能的君主，但由于犯下了一系列错误，结果于1541年被重臣们流放到骏河。因为骏河的今川义元是武田信虎的女婿，所以他会被流放到那里。武田信玄也从此成为武田家的新一代家督。虽然武田信虎不断请求今川义元让自己回到甲斐，今川义元也多次和武田信玄交涉。但为了武田家的长治久安，武田信玄派重兵把守两国国境，坚决不肯让武田信虎归国。

板垣信方等重臣放逐武田信虎主要有两大原因。第一是武田信虎失政。1538年，1540年甲斐均爆发了大饥荒。特别是1540年的饥荒，无数百姓被活活饿死。然而，在此危机时刻，武田信虎却没有救济百姓，帮助他们度过难关，反而是穷兵黩武，继续增加百姓的负担。因此，重臣们对武田信虎失去了信心。

武田信虎打算废长立幼，让武田信玄的弟弟武田信繁继承家督之位，则是导致板垣信方等重臣放逐武田信虎的第二个重要原因。武田信玄也意识到了父亲打算废掉自己，因此先下手为强，和重臣们联手放逐了父亲。

武田信玄的无血政变非常成功，武田信虎和支持他的家臣都被流放到了骏河。武田信玄从少年时代起，便跟板垣信方学习各种知识，板垣信方相当于武田信玄的老师。板垣信方和同为武田家重臣的甘利虎泰、饭富虎昌多次密谈后，终于发动了无血政变。政变成功后，饭富虎昌负责把武田信虎护送到骏河。

全心辅佐君主

虽然板垣信方因为相信武田信玄有治理国家才能，可以保护领地的长治久安，所以发动了政变，把武田信虎流放到骏河。但武田信玄在刚刚就任家督时的表现，却令人极为失望。《甲阳军鉴》记载：武田信玄不分昼夜地和侍从们一起玩耍，经常一觉睡到中午，有时还因为忙着跟侍从们创作诗歌，而拒绝和重臣们见面。

板垣信方非常担心，绞尽脑汁终于想到了一个劝谏的好办法。原本板垣信方对诗歌一窍不通，为了能把武田信玄拉上正路，板垣信方拜僧侣为师，拼命地学习诗歌。不久，在武田信玄召开的诗歌会上，板垣信方做了一首好诗。知道板垣信方对诗歌一窍不通的武田信玄自是大吃一惊。知道板垣信方是刚刚跟和尚学会做诗以后，武田信玄对板垣信方大为夸奖。然而，板垣信方却趁机对武田信玄说道："其实您不该对诗歌如此上心？希望您能赶紧把精力放在治理国家上。"武田信玄感动得流下了眼泪，不但向重臣们忏悔自己的过错，而且还发誓再也不会沉迷于游乐了。此后，武田信玄果然把全部的精力都放在治理国家上，还任命板垣信方和甘利虎泰升任"两职"。"两职"是武田家家臣的职务，是负责军事和政治的最高职务。由此可见，武田信玄非常信任板垣信方。

板垣信方在取访侵攻战中，表现极为出色。信浓取访郡的武将取访赖重出身当地名门，还是信浓上原城城主。武田信玄先是和取访赖重结盟，然后又撕毁盟约，把取访赖重囚禁在甲斐，并于1542年强迫取访赖重自杀。得到取访郡后，武田信玄任命板垣信方为上原城城主，负责管理取访郡。

1543年，信浓高远城城主高远赖继从取访湖南侧攻击上原城，不过，板垣信方率先锋队击退了高远赖继。在这场战斗中，武田军杀死了包括高远赖继的弟弟赖守在内的七百名敌人。1546年，板垣信方代替生病的武田信玄，率领七千士兵远征上野，击败了关动管领上杉宪政。虽然战斗取得了胜利，但板垣信方却在此时犯下了一个大错。战斗胜利后，板垣信方坐着带领部下们欢呼。在武田家，只有家督才能坐着欢呼庆祝胜利。参加了这场战斗的将士中，不少人都责骂板垣信方犯上。武田信玄很快便知道了此事，不过武田信玄却没有直接指责板垣信方，而是把一把写着劝戒板垣信方的日本诗歌的扇子送给了信方的儿子信宪。板垣信方看到扇子上的日本诗歌后，非常羞愧，立即向武田信玄辞去取访郡代的职务。不过武田信玄却不准板垣信方辞职。

令信玄后悔终生的信方之死

1548年，武田信玄出兵攻击信浓村上义清。2月24日清晨，武田军和村上军在信浓上田原激战。武田方兵力大约为一万，村上方兵力约为八千。板垣信方率领先锋部队向村上军发起了猛烈的攻击，虽然村上军一度陷入劣势，但熟悉地形的村上军很快就扭转了劣势，并企图包围板垣信方的先锋部队。虽然甘利虎泰立即率军营救，但却和板垣信方军一起被村上军包围。

激战六个小时左右，双方共有三千多人战死。被武田信玄视为左膀右臂的板垣信方和甘利虎泰也在此战中战死。接到板垣信方战死的战报后，武田信玄非常懊悔。重臣们一见形势不妙，纷纷劝武田信玄撤兵，但武田信玄却要为板垣信方报仇，无论家臣们如何劝阻，都坚持不退。最后，直到武田信玄的亲生母亲写信训斥武田信玄，武田信玄才不得不率军撤退。

板垣信方在流放武田信虎，消灭取访赖重，治理取访郡等事都立下了大功，但最终却由于武田信玄小看村上义清，而战死沙场。此后，武田信玄不再小看村上义清，而是把他当做一大强敌。不久，失去领地的村上义清投靠了上杉谦信，引发了武田信玄和上杉谦信的五次川中岛大战。



板垣信方

板垣信方（いたがきのぶかた）：？？？——1548年。甲斐战国大名武田信虎、武田信玄的重臣。通称骏河守。又名信形。板垣信方自武田信虎时代开始侍奉武田家，曾担任取访郡郡代等要职。1546年，率部击败了关东管领上杉宪政。1548年，在信浓上田与村上义清军交战时阵亡。板垣信方死后，他的长子板垣信宪继承了取访郡代之职，但因行为不端被判处死刑。明治时代的自由民权运动家板垣退助是板垣信方的子孙。





电玩三国志



□文／猴子

第十四回：历史性的决裂



1988：老任我想和你谈谈

1988年是个奇妙的年份。除了作家朋友拆改的那辆二手车在那年出厂之外，我们的游戏界也是一片热闹非凡的景象：FC如日中天，《勇者斗恶龙3》发售造就巨大影响，世嘉推出了与任天堂抗衡的MD主机，任天堂也在为迎接挑战而努力寻找盟友。随着久多将SPC-700音源芯片介绍给任天堂，索尼与任天堂之间的合作关系也正式建立起来。然而很多人不知道的是，任天堂在当时已经开始和索尼密谈关于CD主机开发的事情了。

根据当时任天堂和索尼谈判之后达成的协议，索尼将为任天堂开发SFC主机的光盘扩展系统，这个系统使用的12厘米光盘被称作"Super Disc"，不只是因为搭配到SFC这台主机上才有了Super这个称呼，它的造型也与其他CD不同：每张CD都有方形外壳保护，外壳里面还内置56KB的记忆体，来存储游戏进度，无需另购记忆卡。如此有创意的设计，连今天传说中PSP2采用的迷你蓝光都无法比拟。

在任索双方签订的合约中，索尼作为这台CD主机外设的"世界授权销售商"，在全球拥有生产和销售光碟游戏的权利。按照这份合约，任天堂的新主机将在发售后搭载CD游戏功能。如果这个事情真的办成了，SFC在业界起码可以再战数年，到时候整个业界的历史也将改写。

作为最高决策人的任天堂社长山内溥，当时对于CD游戏机的前景也颇为重视。他同意任天堂在这个领域增加研究的预算，全力支持下属们把CD游戏搞好。本来老任和小索之间的合作是可以长期维持下去的，然而时隔两年多，任天堂就在大庭广众之下撕毁了这份协议，转向索尼的竞争对手飞利浦伸出了橄榄枝，将索尼研制的产品一脚踢开。在其后的数年中，任天堂对于CD游戏主机的态度来了一个完全180度的大转弯。以山内为首的高层对于CD游戏机横加抨击，还固执地给新一代主机使用卡带这种载体。这样的情景，连后来推出PS的索尼都始料未及。



任天堂的谋划

任天堂在极短的时间内改变对索尼的态度，甚至改变了对于光碟游戏机的态度，其变脸速度之快、决心之大，令业界的围观群众们目瞪口呆。其实任、索双方的矛盾，早在数年前商谈合作的时候就已经埋下了导火线。问题全出在他们签订的合约上。这份和索尼合作的协议书是由索尼方面聘请的律师们精心编写的，在合同的各个条款中下足了工夫。不知是当时任天堂没有仔细研读条款的细节内容，还是它对于CD游戏机的重视程度不够，索尼向任天堂要求的做"世界授权销售商"的这一条，其实是明显与老任抢一杯羹的行为。以任天堂纵横业界N多年的经验，这份合同他们不可能没仔细看就签，所以现在看来，任天堂对于CD游戏潜力的重视不够，可能是导致他们同意索尼要求的原因。毕竟当时还是1988年，CD游戏才刚刚出现，尚处于很不成熟的阶段，当时的人们看到的也多是它的缺点（读盘慢，不便保存），因此大家对于它的前景都没有太乐观的估计。想让任天堂的人在当时就以百分之百的信心支持CD，绝非易事。

另外一方面，推出CD游戏的NEC和SEGA虽然对任天堂构成了威胁，但是这种威胁在后来也被证明是影响不大的。一个重要原因是PC-E和MD的CD机价格过高，很多玩家负担不起，而且游戏的表现也未像之前预想得那么好。由于主机本身机能所限，当时的CD游戏都比较一般，真正成为经典名作的少之又少。任天堂在90年代初公布说要搞SFC的光碟机，很大程度上属于一种牵制的战术，而索尼就在无形中成为老任棋盘上的一粒子，又像是烟雾弹发射之后的炮灰。



究竟谁在玩谁？

很可惜，索尼不比其他那些合作方一样，被老任捏在掌心里团来团去。实际上，从与任天堂合作的第一天开始，索尼的目标就是利用合作赚取更多的利润。就以久多设计的SPC-700芯片为例，这个芯片的能力不必讲，但是要设计和制作游戏的音乐，就得从索尼那里购买昂贵的制作设备。后来PS主机的音乐芯片是SPC的后继产品，但是其成本却低了很多。排除摩尔定律带来的元件降价影响，索尼在卖开发设备给任天堂以及其他第三方的时候，很可能是要捞一笔的。这个也可以理解，毕竟当时这个技术就索尼有，你想要开发，就得买工具，这是天经地义的事情。反正制作成本增加带来的黑锅都是老任去背，这种便宜事真所谓何乐而不为，不干白不干。

不过任天堂要收拾索尼，绝不是为了这点音频开发设备的费用。俗话说小财不出大财不入，SPC芯片的开发设备和技术作为生产资料，卖多一点钱并不算什么，只要你能用它创造更多的商业利润就好。但是，索尼在和任天堂签订CD机开发协议的时候，其中最重要的一项条款——索尼作为任天堂光碟机的全球授权经销商，才是真正触动老任盘中奶酪的一步险棋。要知道任天堂是靠收权利金发家的，如今索尼介入任天堂的游戏硬件开发，并且获得了CD游戏的经销权，而且还打算生产一体机。这就意味着今后CD游戏的利润，大部分将落入索尼的囊中。如果照这个态势发展下去的话，任天堂将面临进退两难的局面。因为CD计划一旦失败，让其他主机抢了风头（比如当时即将发售的松下3DO和后来的世嘉土星），老任将失去下一个世代的游戏市场主导权；如果计划成功，到时候受欢迎的将不再是SFC，而是新一代的光碟游戏机。索尼将成为最大的受益者，任天堂就成了索尼借壳上市的冤大头。在老任看来，无论CD计划成功与否，它都将失败，或者败在对手面前，或者被身边的盟友出卖。



辞别旧爱，另觅新欢

有了以上的结论，任天堂下定决心与索尼分道扬镳将成为不可避免的事情。估计也就是在那个时候，以山内老板为首的任天堂决策层开始放弃CD游戏机制作的计划。说起来也怪，大家知道，日本人做事一般都是要给对方留些脸面的，只要不是杀父之仇之类的宿怨，一般不必闹到撕破面皮的地步。然而老话说得好："断人衣食犹如杀人父母"，身负坑爹之仇的任天堂自然不会轻饶背叛自己的人。在索尼预备推出带空格的"Play Station"（请再次注意区分）之前，任天堂先一步公布了与飞利浦的合作计划，让索尼颜面无存。尽管如此，索尼还是抱着一线希望，让任天堂重新关注自己的心血。此时的任天堂态度也有所转变，在拉拢飞利浦的同时也对索尼虚与委蛇，表示和飞利浦合作的CD-i计划与索尼的光碟机计划并不矛盾，两手抓，两手都要硬。

之后，直到1993年，任天堂还在坚持上述的说法。按照当时的宣传，SFC光碟提升系统将在1994年秋季正式出售，价格约200美元，而且赛尔达、街霸等超大作的续作也在陆续开发之中。在这一年的芝加哥展会上，任天堂应该可以公布光碟外设的实体机了，但是大家所期盼的展示并未出现，取而代之的是《超级马里奥全明星》和一些搭载了FX芯片的游戏。到1993年底，任天堂终于对外界宣布，SFC光碟机的开发计划"取消了"。

这对于从1988年开始研发了整整5年，正准备蓄势而发的索尼来说，是一个无法接受的沉重打击。而被任天堂拉来做临时竞争对手的飞利浦，虽然在1991年就推出了CD-i，但是这台机器上空有N多"学习机"一样的幼教软件和一大堆粗制滥造的"伪马里奥"和"伪赛尔达"游戏，售价还高得离谱（1000美元），令曾经对任天堂寄予厚望的玩家们心痛不已。关于这台机器的评价，大家可以看看喷神James的短片就知道了，在此不再浪费版面。

由此看来，对任天堂来说，CD游戏什么的不过只是玩玩票而已，索尼虽然自作聪明，但是最终还是被老奸巨猾的任天堂玩倒了。透过远隔多年的迷雾，我们在业界的战场上看到了这样一幕：一个霸气外露的老江湖用轻蔑的眼神看着被自己打倒在地的年轻人，而后者眼中迸发出的怒火，将点燃下个世代主机大战的导火线。

（待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

首先，参与发售表制作的全体同仁在这里向翻开这本杂志的所有读者拜一个早年，祝大家春节快乐！在本期发售表中，更多3DS游戏被披露，其中是否有你喜欢的游戏呢？当有的同学在家中睡到自然醒、享受暖洋洋的假日阳光时，大多数上班族还要不情愿的钻出被窝把超人裤衩当做隐藏道具，用自己的双肩做肉盾去拯救世界，希望最新发售的游戏能够缓解各位的紧张压力。

PS3 PlaysSation3

2011年2月			
1日	希特勒复活：重装上阵2（美版）	ACT	CAPCOM
8日	无限试驾2（美版）	RAC	ATARI
10日	★战国无双3Z	ACT	KOEI
10日	小小大星球2（日版）	ACT	SCE
15日	漫画英雄VS卡普空3（美版）	FTG	CAPCOM
17日	漫画英雄VS卡普空3（日版）	FTG	CAPCOM
17日	凯瑟琳	AVG	ALTUS
17日	侍道4	AVG	SPIKE
17日	两个世界2	RPG	Ubisoft
22日	骑士契约（美版）	ACT	NBGI
22日	杀戮地带3（美版）	FPS	SCE
22日	子弹风暴（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	魔界战记4	SRPG	日本一
24日	Love at once：美人鱼之泪	AVG	Maid meets Cat
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
2011年3月			
1日	伊甸之子（美版）	STG	UBISOFT
3日	侍道4	AVG	SPIKE
8日	敌后英雄（美版）	FPS	THQ
8日	龙腾世纪2（美版）	RPG	Electronic Arts
10日	绝体绝命都市4：夏日回忆	AVG	IREM
10日	真三国无双6	ACT	KOEI
17日	如龙终章	AVG	SEGA
22日	孤岛危机2（美版）	FPS	Electronic Arts
22日	MOVE英雄大乱斗（美版）	ACT	SCE
22日	古墓丽影三部曲（美版）	ACT	SQUARE ENIX
22日	分裂细胞三部曲（美版）	ACT	UBISOFT
24日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
31日	特洛伊无双	ACT	KOEI

XB360 XBOX360

2011年2月			
2日	希特勒复活：重装上阵2（美版）	ACT	CAPCOM
3日	怒首领蜂大复活：黑标版	STG	CAVE
8日	用身体回答的新型脑锻炼（美版）	ETC	NBGI
10日	圆桌骑士学生	RPG	Kung Fu Factory
15日	漫画英雄VS卡普空3（美版）	FTG	CAPCOM
17日	漫画英雄VS卡普空3（日版）	FTG	CAPCOM
17日	凯瑟琳	AVG	ALTUS
17日	两个世界2	RPG	Ubisoft
22日	骑士契约（美版）	ACT	NBGI
22日	子弹风暴（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	偶像大师2	SLG	NBGI
24日	粉红甜心&胖妞大作战	STG	CAVE
2011年3月			
8日	敌后英雄（美版）	FPS	THQ
8日	龙腾世纪2（美版）	RPG	Electronic Arts
22日	孤岛危机2（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	少女巡航机X	STG	KONAMI
29日	伊甸之子（美版）	STG	Ubisoft
29日	美国职业全明星摔跤（美版）	FTG	THQ
31日	交错频道	AVG	Cyberfront
31日	特洛伊无双	ACT	KOEI



Wii W-i-i

2011年2月			
7日	马里奥运动会	SPG	NINTENDO
10日	★战国无双3猛将传	ACT	KOEI
15日	管道2（美版）	FPS	SEGA
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
24日	★SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
2011年3月			
8日	职业棒球大联盟2K11（美版）	SPG	2KSPORTS
24日	生贽之夜	AVG	MMV
29日	美国职业全明星摔跤（美版）	FTG	THQ
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX

PSP Playstation Portable

2011年2月			
3日	★白骑士物语携带版：道格玛战争	RPG	SCEI
3日	薇欧蕾特的工作室：格拉姆纳特的炼金术士2	RPG	GUST
3日	超时空要塞：三角边境	ACT	NBGI
3日	死亡联接携带版	AVG	IDEA FACTORY
10日	★勇者30秒第二部	RPG	MMV
10日	世界传说：光明神话3	RPG	NBGI
10日	学园天国：又一章	AVG	PROTOTYPE
10日	歌之王子殿下：甜蜜的小夜曲	AVG	Broccoli
17日	DJ MAX携带版	MUG	CYBERFRONT
17日	神曲奏界：放课后	AVG	PROTOTYPE
24日	遥远的时空中5	AVG	KOEI
24日	凉宫春日的麻将	PUZ	角川书店
24日	梦幻之星携带版：无限	ARPG	SEGA
24日	★SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
24日	黑衣少年侦探团	AVG	BROCCOLI
2011年3月			
3日	★最终幻想：纷争012	FTG	SQUARE ENIX
3日	女神异闻录：罪携带版	RPG	ATLUS
3日	闪亮的塔科特：银河美少年传说	AVG	NBGI
10日	浪客剑心：再闪	FTG	NBGI
10日	妖精的尾巴：携带公会2	ACT	NBGI
17日	弹波战机	RPG	LEVEL5
24日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
24日	黑塔利亚：携带版	AVG	Idea Factory
24日	最终幻想4：完全版	RPG	SQUARE ENIX
24日	御姐玫瑰特别版	ACT	d3P
24日	经典迷宫X2	ARPG	日本一
31日	苍翼默示录：连续变换2	FTG	Larian Studios
31日	凉宫春日的麻将	TAB	Kadokawa Games
未定			
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10
未定	文明开华 葵座异闻录	AVG	FURYU

NDS Nintendo Dual Screen

2011年1月			
20日	我爱僵尸	ACT	CHUNSOFT
20日	怪兽克星	ACT	NBGI
27日	天降之物f：梦幻季节	AVG	角川书店
27日	涂鸦冒险家	ETC	KONAMI
2011年2月			
3日	★逆转检事2	AVG	CAPCOM
3日	龙珠改：究极武斗传	FTG	NBGI
10日	电击学园RPG：女神的十字架特别版	ARPG	ASCII
14日	游戏王5DS：世界冠军大会2011超越羁绊	RPG	KONAMI
17日	薄樱鬼：随想录DS	AVG	Idea Factory
2011年3月			
3日	数码宝贝故事：超组合战争（红、蓝）	RPG	NBGI
3日	出发吧！科学君地球大冒险！挑战神秘稀有生物！	ETC	NBGI
17日	力量高尔夫	SPG	KONAMI
31日	★勇者斗恶龙怪兽篇joker2：专业版	RPG	SQUARE ENIX
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

3DS 3-D-S

2011年2月			
26日	超级街霸4 3D	FTG	CAPCOM
26日	战国无双：编年史	ACT	KOEI
26日	任天狗+猫：贵妇犬	SLG	NINTENDO
26日	任天狗+猫：法国斗牛犬	SLG	NINTENDO
26日	任天狗+猫：柴犬	SLG	NINTENDO
26日	山脊赛车 3D	RAC	NBGI
26日	雷顿教授与奇迹的假面	AVG	LEVEL5
26日	胜利十一人 3D	SPG	KONAMI
26日	泡泡龙 3D	ACT	SQUARE ENIX
26日	巨型恐龙之战	ACT	UBISOFT
2011年3月			
3日	超级猴子球	ACT	SEGA
17日	分裂细胞 3D	ACT	UBISOFT
17日	钢铁机师 3D	ACT	NINTENDO
24日	死或生：多重维度	FTG	KOEI
24日	高达3D大战	ACT	NBGI
24日	疯狂兔子：时间旅行	ACT	UBISOFT
31日	职业棒球：家庭竞技场2011	SPG	NBGI
31日	苍翼默示录：连续变换2	FTG	Arc System Works
31日	Nikori数独 3D	PUZ	HAMSTER
未定			
未定	塞尔达传说时之笛 3D	RPG	NINTENDO
未定	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
未定	新·光神话	STG	NINTENDO
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI

动画改编游戏——第二波！

大约一个月前，各游戏商家发动了第一波动画改编作的攻击，简称为“圣诞节攻势”，寒假之际，动画改编作的第二波攻势正春雷滚滚、迎面扑来，以2月初在DS平台发售的《龙珠》、《薄樱鬼》为先导，PSP平台3月发售的《浪客剑心》、《妖精的尾巴》、《黑塔利亚》，结合老中青三种不同年龄段的动画，揉进了腐女免疫不能的一票美型声优男，将动画向游戏粉丝党一网打尽。除了攻势凌厉的动画改编游戏对动画党的冲击，PSP平台的《勇者30秒》（2月10日）和DS平台的《出发吧科学君！》（3月3日）这两部小成本高质量但又不同类型的游戏，相信也可以博得很多玩家的关注。在动画系、小成本之外，在寒假这个档期当然还有几部重量级的大作，比如《战国无双3》、《逆转检事2》、《真三国无双6》等，所以说，度过了寒冷的游戏冬天之后，在假期这个黄金档期，游戏的春天可以说已经提前于现实中的节气，早一步走入了我们的生活，不过繁多的游戏并没有集中，而是分散在二月初、三月初和三月中旬，相信分散在各个时间段的游戏可以消除学习和生活中带给你的压力和烦恼。

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：各位编辑玩过时间最长的游戏是什么？

出题老师：小米兼老驴

题目2：一款游戏你最看重哪方面？

出题老师：小无

出题老师：AYA

考生姓名：小冲　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

作文题目：咖喱饭好吃不好看

我看重一款游戏的哪方面？这还不简单，就是要好玩呗！拿咖喱饭做例子，很多人喜欢它的原因就是因为它好吃，这是作为食物的首要条件。至于好不好看，只要不到“令人发指”的程度就好。相对于游戏，画面不过是配料，好的画面能给游戏加分，但不能决定游戏的品质。掌机和家用机的画面就没法比，但很多掌机游戏都远超家用机的受欢迎度，为什么？就是因为好玩。算了，我不想在这里挑起大家对于画面的争论，反正以上只是我个人的看法。除了《DOA》系列我只希望画面不断提升，对游戏系统要求无所谓之外，其余游戏一视同仁！

作文题目：一个玩了20年的游戏

有一款游戏，我玩了20年，经历了不同的平台，消磨了无数的时间，它就是《俄罗斯方块》。从最早的FC版、山寨掌机版，到后来的GB版、手机版、学习机版、NDS版、PSP版，最后到如今的PS3版。一般游戏能玩几百小时撑死了，可我在《俄罗斯方块》上花费的时间要是加起来的话，恐怕要有好几个月了……另外，还有一个游戏我玩的时间最长，那就是《大蛇无双》系列，我完美了360版、PSP版和PS3版，加起来怕是有上千小时。现在连七曜同学都承认我是无双饭了。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

作文题目：内个游戏

有史以来玩过时间最长的游戏是内个游戏，因为是死硬派电视\掌机游戏杂志的原因，我只能昧着良心、恬着脸不害臊地说说以前玩过时间最长的游戏了，应该是MD平台的《梦幻模拟战II》了，当时有点痴迷，但是不管是游戏时间还是着迷程度都大大低于我心里的内款游戏。时间排第二的应该是DS平台的《高级战争》，因为我也没详细计算过《梦》与《高》这两款游戏的时间，但都是闲的没事的时候玩的，“现在我这个悔啊，如果当时能把时间用在学习知识上该多好啊”我从来、一直、以后也绝不会有之前这样的想法，虽然他们不如内游戏好玩，但还是让我获得精神上的快乐，而学习这种事绝对强来不得，必然得在正确的时间、地点、触发了脑子里的那根弦以后，自觉自愿去学那种打心眼儿里觉得应该了解的知识才算数。

作文题目：我说这都不重要！

有人为一款游戏是久负盛名的大作而痴迷，有的人则喜欢某游戏的画面、剧情、手感，我说这都不重要。我希望玩这款游戏的人能跟我产生一样的感觉，就是民间说法叫共鸣的那种东西，好多人看来他是个娱乐的工具，在我却更多是交流的工具，我希望通过这游戏几个人傻呵呵的笑上半天，但是因为年龄、媒介、时间、身边的人这些很多因素的影响，已经很长时间没有找到我这代同龄人血顶脑门的游戏了，除了内个。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

作文题目：享受生活　适度游戏

耗时间的游戏我玩的太多太多了，动辄一两百个游戏小时起步，这都算是非常正常的情况。要从这里面找出一个耗费我最长时间的游戏，真的很难！所以我灵机一动转移话题方向……想要在一款游戏上花费很多时间是一件很不容易的事情，因为这年头好游戏实在太多，有谁可能会一直抱着同一款游戏一直啃呢？游戏始终是生活的调节剂，有那么多时间多出去转转，和朋友聚聚，闲来无事偶尔玩一下游戏就可以了，不要虚度了年华啊少年！（是谁成天呆在电视前面玩游戏的？）

作文题目：没剧情，再好的戏也出不来

一款出色的游戏多半有着一个更加出色的剧本作为基础，当然有些不需要剧情的游戏除外。我在挑选游戏的时候很看重它的剧本，像是前一阵的《极品飞车14》，虽然玩着是很爽，可是没有剧情这点实在是很不给力，和之前的最高通缉完全没有可比性。再比如MGS，剧本是这个游戏成功的最大因素；再比如《如龙》系列，剧本依旧起到了至关重要的作用。如果一款游戏的剧本就像一个小学生作文一样幼稚，即使它被很多炫目的外皮包裹着，依旧只会让人恶心反胃而已。都说游戏是第九艺术，这艺术的灵魂就是它的剧本设定，当然这只是我个人的看法，这世界上也有不看剧情只求游戏手感的玩家，对他们而言手感才是最重要的吧。

考生姓名：赤银　烤号：aPTX4869　学校：特务支援课

作文题目：MH=时间杀手

如果这个问题是在我玩到怪物猎人之前问到我的话，或许我会犹豫很久，毕竟赤银也算是博爱主义者&完美主义者，也算极具钻研精神了，很多游戏都有百以上的游戏时间。可是碰上怪物猎人这样一个怪物，其他也只能靠边站了。《MHP2G》时间最长1600小时（不算小号），而《MHP3》目前740小时正以几何速度追赶而去。

作文题目：不要说最，排个重要度吧

游戏最重要的自然还是要好玩，也就是说游戏性，这是首先必须的。而并不是所以游戏性强的游戏都能吸引人，想要赤银看上游戏果然还是要具有一定的卖相。具体来说就是人设——赏心悦目的角色大家都喜欢，谁也不想看凤姐主角的游戏吧；声优——仅次于视觉的感官要素，对融入游戏有着极大帮助；剧本——好玩的只能是游戏，而艺术品需要的还是能带给玩家心灵震撼的故事；以及换装要素，反复游戏要素等等辅助元素。当然，最好的还是这些全部都有，而非要重要度排一个顺序的话，果然还是：游戏性>剧情>人设>声优>>>>无法逾越的障壁>>>>>其他。虽然剧情、人设、声优排列要靠后，但是仅仅一个要素的不足也会引起整体上和谐的崩坏。所以各元素之间平衡性也是相当重要的，以上。

考生姓名：肥皂　烤号：16:12:17　学校：阿卡德米学园

作文题目：你丫是时间杀手

看的这个题目之后，我脑中闪出的第一个字眼是《实况足球 6》，第二个字眼是《实况足球 8》，第三个字眼是《实况足球 10》，第四、第五以及继续往下诸如此类由此类推。当年奋战街边包机房，没有记忆卡，所以就跟好友互相切磋，毫不夸张的说那会我真可以从早“踢”到晚还不觉得累。后来有了自己的PS2，并且入手了人生当中第一张记忆卡，于是开始了大师联赛征程，最终拿遍所有的冠军还不甘心，直至看见球员列表又重新出现了17岁的马尔蒂尼才罢休。后来又日夜奋斗在一球成名模式，拿完个人荣誉再争取国家队荣誉，一眨眼的功夫就七八个赛季。

作文题目：没有打击感是不行滴

俗话说的好啊，“没有打击感，再好的游戏也出不来。”（真的有这么一句俗语吗？）特别是对像我这样的硬派ACT饭来说，没有打击感的游戏就等同于无法忍受。一款好的游戏如果打击感够强硬，那么游戏的节奏感也就差不到哪去，游戏的代入感也会更强。打击感特别是对于早期的街机游戏来说更是犹如命根子一般，试想一下，如果Capcom当初所出品的游戏打击感不够，那么它又怎么能取得现如今的这般成就呢？说Capcom是动作天尊，就是因为它所出品的动作游戏手感是别人无法企及，也是无法刻意模仿的，而《无双》系列早年被人们所诟病最多的也正是游戏中软飘飘的打击手感。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年2月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

搏击之夜 冠军(PS3/XBOX360) 被诅咒的圣战(PS3/XBOX360) 漫画英雄VS.卡普空3(PS3/XBOX360) 真人快打(PS3/XBOX360) 子弹风暴(PS3/XBOX360) 极品飞车：变速2(PS3/XBOX360) 如龙终章(PS3) 颜料宝贝2(NDS/PS3/XBOX360/Wii) 职业网球大联盟4(Wii/PS3/XBOX360) 超级猴子球(3DS) 阿修罗的神怒(PS3/XBOX360) 最终幻想13-2(PS3/XBOX360) 龙腾世纪2(PS3/XBOX360) 死或生 次元(3DS) 孤岛危机2(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《死亡空间2》感受死亡气息!
《心灵骇客》在灵魂中穿梭的行者



●动画欣赏

《刺客信条 权势》

●经典CG欣赏

《虐杀原形》



●特别收录（光盘内附赠内容）

NDS游戏《我爱僵尸》
NDS游戏《植物大战僵尸》
PSP游戏《王国之心:梦中降生 最终混合版》
PSP游戏《异世纪传说 携带版》
PSP游戏《愤怒的小鸟》
等精彩内容（详情请见光盘内）

20Min 《如龙 终章》拯救神室町 《死或生 次元》全新格斗游戏

《如龙 终章》是以黑帮恩怨情仇为主题的《如龙》系列最新作，以颠覆系列作传统的“丧尸”为题材，玩家将扮演桐生一马在内的4 名主角，在面对神室町突如其来的丧尸危机极限状态下，展开对抗丧尸的激烈枪战。想了解更多的内容，那就到光盘中去看看吧！预定2011年春季在3DS上发售的《死或生 次元》将改变以往格斗游戏的模式。追加“编年史”的剧情系统，在“编年史”中玩家将随着故事剧情慢慢学会格斗技巧，并更多的了解《死或生》系列的背景。玩家可以一边体验故事剧情，一边精通各种战斗技巧啦！

10Min 《死亡空间2》感受死亡气息! 《心灵骇客》在灵魂中穿梭的行者

《死亡空间2》是一款极具恐怖感的游戏，玩家在续作中继续扮演主角伊萨克·克拉克，这次的《死亡空间2》增加了许多超自然现象的灵异事件，游戏的流程度和画面表现，相较于前作都有明显进步。胆子大的玩家一定要去尝试这款游戏！《心灵骇客》是一款第三人称动作射击游戏，故事发生在科技远超人类能够想象的2031年，游戏中玩家游走于人类躯体，在复杂又神秘的世界里展开独特的旅程，本作可以说是一款创意很好的游戏，玩家们赶紧做好准备，在这个神秘的世界展开属于自己的战斗吧！

10Min 春节之际 送上最真的祝福

新的一年即将到来，那么我们编辑部的全体人员在这里要向一直以来支持我们的观众朋友们表示衷心地感谢！在即将过去的一年里有很多的朋友给我们提出很多很好的建议，而在新的一年里，我们也要继续努力，来提升节目的质量。在这里要祝大家：新年快乐!另外，我们在这期也送出了很多PSP和NDS的游戏，希望各位玩家能够喜欢！感谢大家的支持！

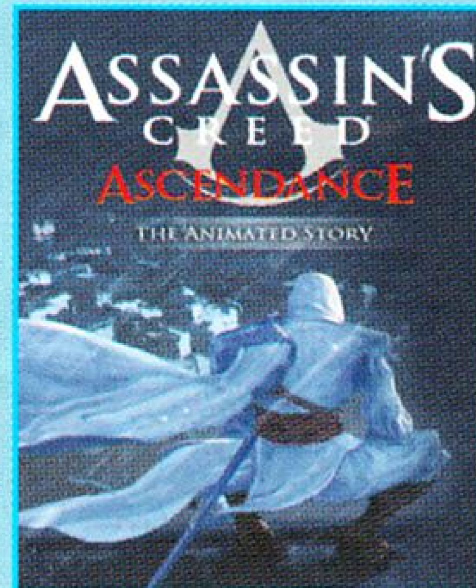


10Min 经典CG欣赏 《虐杀原形》

本期我们同样收录了经典游戏的CG，那就是《虐杀原形》。《虐杀原形》是一款开放式科幻类动作冒险游戏，由Activision公司发行。游戏设定在现代的纽约，游戏的主角则患有健忘症，一次醒来之后发现完全不知道之前做了些什么。玩家需要利用主角的各种超能力来寻找他的过去并寻找超能力背后隐藏的秘密。说到这，相信玩家们早已经想起这款游戏了，那玩家们不能错过这个经典的内容哦！

10Min 动画欣赏 《刺客信条 权势》

由Ubi Workshop制作的动画短片《刺客信条：权势》，其故事背景设定在《刺客信条2》和《刺客信条：兄弟会》之间。故事讲述艾泽欧·奥迪科瑞在与波尔金家族的统治作斗争的过程中，逐渐了解了西泽尔·波尔金得到统治意大利的权力背后，所隐藏的残酷真相。本期的《电击收藏》在这个特殊的日子里为大家带来的是这段经典动画，供各位读者们欣赏和收藏，动画的精彩内容相信会给玩家带来更多的感受。接下来玩家们就一起到本期光盘中去寻找故事背后隐藏的真相吧。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.293 新年特辑——《电软》小编们的娱乐大推荐！